Año VI - Nº 71 - 395 Ptas

HOBBY CONSOLAS

Revista independiente de videojuegos para consolas

Suplemento
20 Páginas

Guías completas para:
Resident Evil
Dark Savior
La Ciudad de los Niños Perdidos



Pronto serán éxitos
Batman & Robin
El Mundo Perdido
Abe´s Oddysee
Duke Nukem 3D

FERIA DEL VIDEOJUEGO EN ATLANTA
Todos los lanzamientos para este año



¡¡Pon tu PlayStation a 300 por hora!!

FORMULA-1 '97

Entrevistamos a Lara Croft
Así será «Tomb Raider 2»



ES UNA CHICA
TOMB RAIDER

sega saturn

+

tomb raider

24.900 pts.*

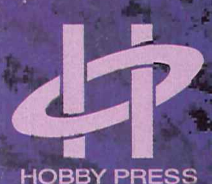


*P.V.P. RECOMENDADO

FACIL

Aprovéchate: Sega Saturn+Tomb Raider por sólo 24.900 ptas.
Porque va a ser muy difícil volver a ver una chica como ésta
en tan buena compañía y por tan poco.
La cosa es sencilla, vete a comprarlo ahora mismo. Ya.





Edita: HOBBY PRESS,S.A.
Presidente: María Andrino
Consejero Delegado: Jose Ignacio Gómez-Centurión
Subdirectores Generales: Domingo Gómez, Amalio Gómez

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
Jefes de Sección: Sonia Herranz, Manuel del Campo
Redacción: Rubén J. Navarro
Diseño y Autoedición: Sole Fungairiño (Jefe de sección)
Directora Comercial: Mamen Perera
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Fotografía: Pablo Abollado
Corresponsales: Nicolas Di Costanzo (Japón)
Colaboradores: Olga Herranz, Roberto Lorente, David García y Sergio Herrera.

Redacción y Publicidad: C/ De los Ciruelos, nº 4, 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tlf: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Suscripciones: Tlf.: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución: HOBBY PRESS, S.A. S.S. De los Reyes (Madrid) Tlf: (91) 654 81 99
Transporte: BOYACA. Tlf: 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km.11,200 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991

Publicación controlada por 

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Número 71 - Agosto 1997

Sumario

Editorial

Para niños de 1 a 100 años

En numerosas ocasiones, distintas personas me han formulado la misma pregunta: ¿Qué edad tienen los lectores de tu revista? A lo cual yo siempre respondo: De 1 a 100 años.

Lo cierto es que me importa muy poco la edad que tengas tú, sí, tú que me estás leyendo en estos momentos. Sé -porque los ordenadores que tabulan nuestras encuestas me lo han dicho- que tienes muchas probabilidades de tener entre 14 y 18 años. Pero eso no deja de ser para mí nada más que un frío dato estadístico.

Creo que a quienes nos gustan los videojuegos, a quienes, como tú y como yo, de verdad sentimos, disfrutamos y valoramos los videojuegos en toda su dimensión, nos une algo que está muy por encima de nuestra edad. Y poco me importa que hayas hecho la primera comunión este año o que la haya hecho tu hijo y me da igual que estés estudiando ESO o que estés trabajando en lo otro.

Lo realmente importante es que a ti y a mí nos une una peculiar manera de ser, una sensibilidad especial que nos hace alucinar cuando viajamos por esos maravillos mundos tridimensionales, que nos hace sentirnos fascinados ante esos héroes fantásticos, que nos hacer sentir toda la emoción de poner a 300 por hora un imaginario fórmula 1. Creo que tu y yo tenemos en común una enorme capacidad de sorprendernos, de fascinarnos. Y para esto, para disfrutar a tope de los videojuegos, no hace falta enseñarle a nadie el carné de identidad. Basta con sentirse un poco niño. Aunque tengas más de 100 años.

Amalio Gómez.

EL SENSOR

Que no pare la diversión aunque estés...



...en las nubes

Sí, porque la compañía aérea Singapore Airlines ha incorporado a sus aviones un sistema llamado "Krisworld" que ofrece a cada pasajero la posibilidad de entretenerse gracias a una pantalla y un mando de control con el que se puede elegir entre 10 programadas de vídeo, doce canales de audio, teléfono y... ¡10 juegos de Nintendo!

Joé, ¡qué lujo asiático!



...o yendo pa' la playa

El Cyber Mercedes es el nuevo turismo diseñado por Daimler Benz, un coche que tendrá pantallas en los reposa-cabezas traseros desde las cuales se podrá acceder a juegos interactivos.

Además, el coche llevará conexión a Internet. Se prevé que en diez años este sistema estará plenamente extendido en todo el mundo. ¿Para cuándo adoptará SEAT este sistema?

"En Sega tenemos completamente asumido que Sony está venciendo la batalla. Por eso nuestro objetivo actual es lanzar los mejores juegos en cada género para Saturn."

MARC MARSLOWICZ, *Product Manager de Sega en Europa durante el E3.*

¿Una consola? ¿Una agenda? ¿Internet portátil?



Tiene el tamaño de una Game Gear, una pantalla de LCD como la de Game Boy Pocket, se llama Game.com y es una consola portátil diseñada por Tiger Electronic que acaba de salir a la venta en U.S.A.

Lo más curioso de esta nueva portátil es que lleva integrada en memoria ciertas funciones como la de agenda, calculadora y calendario, además de incorporar un sistema para seleccionar las opciones tocando la pantalla.

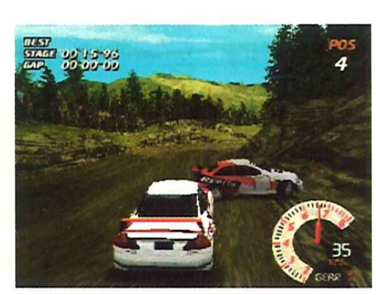
Por otro lado, junto a los numerosos juegos que saldrán para ella, tales como versiones de «Batman & Robin», «Duke Nukem» o «El Mundo Perdido», aparecerá un cartucho que permitirá conectar la consola a Internet, (siempre y cuando tengamos un módem, claro). Gracias a este sistema dispondremos de correo electrónico y podremos visitar ciertas webs, aunque sólo veremos los textos.

¿Llegará la Game.com a España? ¿Resultará tan jugosa como parece? ¿Costará 10.000 ptas. como en USA?

Las consolas superan al PC



«Star Fox 64» -que en Europa llevará el nombre de «Lylat Wars»- bate todos los records de ventas en U.S.A.



«V-Rally», de Infogrames, ha sido el lanzamiento más vendido en Gran Bretaña para todos los formatos.

Las ventas de videojuegos en Estados Unidos y en Europa están experimentando un vuelco espectacular. Hasta ahora tradicionalmente el PC había sido el sistema que veía cómo sus títulos eran los que alcanzaban las cifras de ventas más altas, pero, según los datos que nos están llegando, esta situación está cambiando sensiblemente.

Dos ejemplos. «V-Rally» ha sido en Gran Bretaña el título que más ha vendido en su lanzamiento en la primera semana de Julio -15.000 unidades frente a las 10.000 del título más vendido para PC, el esperado «Dungeon Keeper»-, circunstancia que se ratifica en nuestro país con el hecho de que Arcadia (la distribuidora en España de este título), ha manifestado a Hobby Consolas que el día de su lanzamiento agotaron todas sus existencias, vendiendo cerca de 9.000 unidades.

Por otra parte, «Lylat Wars» para Nintendo 64 está rompiendo todos los moldes en U.S.A. y ha vendido en su lanzamiento la astronómica cifra de 300.000 unidades, situándose muy por encima de todos los estrenos que se han producido simultáneamente en PC.

También hay que señalar que de las cinco novedades más vendidas en Gran Bretaña, cuatro corresponden a títulos que han sido editados exclusivamente para PlayStation o para Nintendo 64. (Fuente: CTW)

U.S.A.

1- Lylat Wars (N64)
2- Triple Play (PSX)
3- Shining... (Saturn)
4- Wild Arms (PSX)
5- Dinasty Warrior (PSX)

Gran Bretaña

1- V-Rally (PSX)
2- Dungeon Keeper (PC)
3- Mario Kart 64 (N64)
4- ISS 64 (N64)
5- ISS Pro (PSX)

MOLA

• **El aumento de la línea Platinum para PlayStation.**
Y con juegos de probada calidad.

• **La lucha contra la piratería.**
Pronto tendrás más noticias sobre este tema.

• **«Moto Racer»: el mejor juego de motos que he visto en mi vida.**
¿Tienes poderes paranormales? ¿eres un abducido? Porque que nosotros sepamos aún no ha salido para consola.

• **La entrevista con Juan Montes. (hasta ahora no me había dado tiempo a digerirla entera).**
Pues haber tomado sal de frutas.

• **Lo que nos tiene preparado Psygnosis.**
Sigue siendo una de las mejores compañías del mundo.

- La cita que tenemos en septiembre con «Los Cuatro Fantásticos».
Yo me pido quedar con la Chica Maravillosa.

• **La publicidad de Nintendo y de Sony en televisión.**
¡Ah, ahí sí os mola la publicidad y en la revista no! ¡Muy bonito, hombre!

• **La cantidad de personajes de «Fighters MegaMix».**
Sólo les falta Sonic (pista camuflada para un concurso del mes pasado).

• **«ISS 64» y «ISS Pro» los mejores juegos de fútbol que he visto.**
¿Y cuál de los dos te gusta más?

• **La cara que se os tiene que poner al ver los dibujos del Concurso de Mangas y Videojuegos.**
No te puedes ni hacer una idea. Estamos flipando en colores (y en blanco y negro también).

• **Las últimas recreativas de Sega: el Model 3 es demasiado.**
Están mejorando lo que parecía inmejorable.

• **El nuevo "Sensor": mucho más completo.**
Pues nada, nada... ¡a mandar las cosas curiosas que encuentres y cualquier sugerencia que se te ocurra!

• **Que sigáis haciendo concursos.**
Y tú que los ganes.

• **La nueva sección "Alta Resolución".**
Todos los meses nos llegan imágenes alucinantes y era una pena que no salieran nunca a la luz.

• **El «FIFA 98».**
¡Eres un monstruo!

• **Lara Croft.**
Es como si esta chica existiera de verdad, ¿que no?

• **Mola mucho vuestra Hobby, aunque molaría más con secciones interesantes, no como "Big in Japan".**
¿Mande?

• **El concurso de «Mario Kart 64».**
Gracias. Nuestro trabajo nos costó hacerlo, no te creas.

• **«V-Rally» y «Porsche Challenge»: geniales.**
Vale, chato, pero no te has "mojado" mucho. ¿Con cuál te quedas?

• **La libertad de expresión por la que aboga Hobby Consolas.**
MMMMUMMMMMUMMM MMUMMMMMM.

• **Que empiecen a salir juegos tipo «PC Fútbol» para consolas.**
A ver si sale el propio «PC Fútbol». Aunque, bueno... entonces no podría llamarse así... ¡qué contradicción!

NI FU NI FA

• **Las compañías que no traducen sus juegos al castellano.**
Eso no es de "NI FU NI FA", es de juzgado de guardia.

•**Los fallos que a veces cometéis en la revista. Los hacéis para ver si estamos atentos, ¿verdad?**
¿Fallos? ¿quién? ¿nosotros? ¡nooooo!

• **Las "últimas" novedades para las 16 bits.**
No creas, va a haber alguna muy interesante, de verdad. (Muy bueno tu juego de palabras).

• **El especial de «Medievil»: una pasada de reportaje. Pero ¿16 páginas? ¡Vaya despilfarro!**
Hombre, es que, como tú mismo dices, fue una "pasada".

• **Que el mando de N64 sea casi tan grande como la consola.**
A ver. Te has molestado en coger un boli, un papel, salir a la calle a comprar un sobre y un sello y acercarte hasta un buzón...¿sólo para decir esto?

Que hay juegos de Super que no los encuentro en ningún sitio.
¿Has mirado en el cajón de la mesita? A lo mejor te los dejastes allí.

• **Que no dure más «La Ciudad de los Niños Perdidos».**
Lo breve, si breve, dos veces breve.

• **Los juegos que necesitan Controller Pack.**
Claro, seguro que tú prefieres meter los dedos en el enchufe...

• **El concurso de mangas: siempre vienen bien para envolver el bocata.**
Sí. Por cierto... una pena que el bocata de sesos rebozados que te comiste el otro día fuera tu propio cerebro...

• **La guerra entre nintenderos, segadores y sonyquetes.**
¡Uyyyyy... pero qué gracioso!

EL SENSOR

SUBEN

⇧ Arcadia por haberse hecho con la distribución en España de un juegazo como «V-Rally».

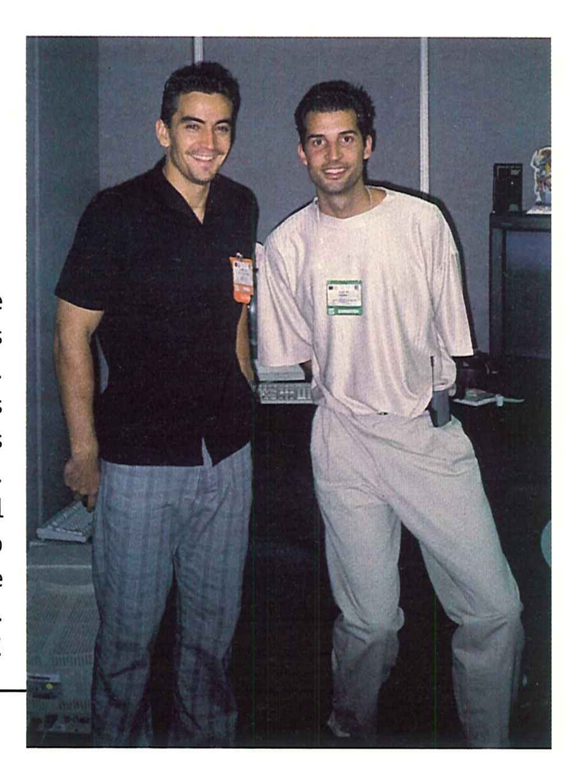
⇧ La calidad y cantidad de las novedades de TODAS las compañías para TODAS las consolas.

⇧ Las esperanzas de que bajen los cartuchos de N64 al rebajar Nintendo los costes de producción para los compañías de software.

⇧ La filial española de Psygnosis cuya presencia en nuestro país está empezando a hacerse notar.

Dave, eres un "móstruo"

Mira que tiene fama el programador Dave Perry de ser uno de los personajes más guaperas del software mundial. Mira que posa a conciencia en todas sus fotos... Pues nada, en Hobby Consolas hemos conseguido arruinar su fama de un plumazo. Ha bastado que nuestro redactor Manuel del Campo le dijera en el E3 que su juego «Messiah» era un bodrio para que se le quedara este cuerpo de jota. ¡Si es que no saben aguantar una broma!





Métete el color en el bolsillo

Nintendo pondrá a la venta en septiembre su nueva colección primavera-verano-otoño-invierno de las portátiles más portátiles del mundo mundial.

Game Boy Pocket aparecerá en 6 colores (amarillo, verde, blanco, rojo, negro y transparente) y podrás hacerte con una de ellas por el tentador precio de 8.990 ptas.

¡Me pido la que se le ven las tripas!

"Estamos en negociaciones con un futbolista español muy, muy famoso para que ceda su imagen para la carátula de «Rumbo hacia el Mundial. FIFA 98».

Roberto R. Rollón. *Director de Marketing de Electronic Arts España.*

BAJAN

⇩ Core y Proein por haber descontrolado completamente el reparto de material gráfico de «Tomb Raider 2» entre las revistas.

⇩ Los lanzamientos para el mes de Agosto que han brillado por su casi total y absoluta ausencia.

⇩ Nuestras ganas de trabajar ante la proximidad de las vacaciones (aunque no lo parezca...)

¿Lara Bullock o Sandra Croft?

Hay quien dice que «Tomb Raider» será el próximo videojuego que se pase al cine. Ante la insistencia y lo atractivo del rumor, algunas revistas extranjeras han efectuado una encuesta entre sus lectores para ver qué actriz les gustaría que representara el papel de Lara en la gran pantalla. El resultado ha dado como ganadora a Sandra Bullock y nosotros no hemos podido resistir la tentación de imaginárnosla tal que de aquesta guisa. Por cierto... y vosotros, ¿a qué actriz española (o extranjera) votaríais? Y no vale decir Chus Lampreave.



Han colaborado en este Sensor:

Gogeta desde Motril (Granada), Ion Nova (Guipúzcoa), un amigo de Extremadura, Christian Quetglas (Barcelona), Oscar García (Madrid), JYE (La Coruña), Carlos Panisello (Tarragona) y Marco Antonio Moreno (Toledo).
Si quieres participar en esta sección, envíanos una carta con lo que se te ocurra, indicando en el sobre: El SENSOR.

Residen Evil en versión cinematográfica



Parece confirmado: se va a hacer una película de «Resident Evil». Todavía no se conocen los nombres de los actores ni del director, pero sí sabemos que el guionista será Alan McElroy, el mismo que ha realizado el guión de la película «Spawn», cuyo juego estará disponible esta Navidad.

E1. La calidad de los lanzamientos puso de manifiesto que el sector se encuentra en un momento inmejorable. Algo nunca visto.

E2. La creatividad demostrada por los programadores europeos, que en muchos aspectos están muy por encima de japoneses y americanos. ¡Imaginación al poder!

E3. PlayStation fue la auténtica reina de la feria, acaparando la gran mayoría de los lanzamientos.

EXPO E3 ATLANTA '97

E1. Los dos mil millones de juegos de béisbol y fútbol americano que tuvimos que chuparnos. Ya sé que estábamos en USA, pero...

E2. El retraso y la ausencia de algunos títulos esperadísimos como «Zelda 64» o «Resident Evil 2».

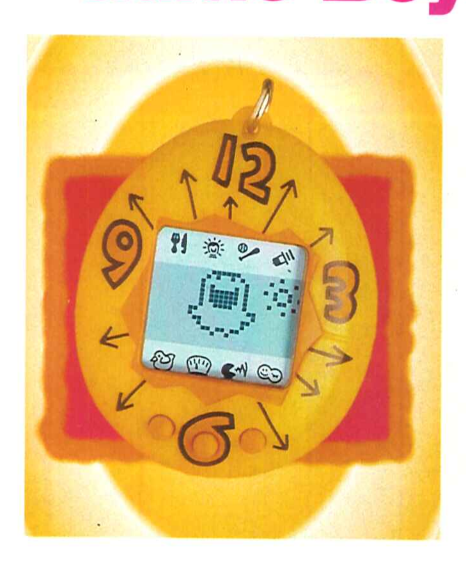
E3. El trato algo frío y distante con el que nos obsequiaron ciertas compañías. Para algunos, España sigue estando en el Tercer Mundo del sector de los videojuegos.

¡¡Nos han llegado más de 2000 mangas!!



Habíamos pensado empezar a publicar este mes los mangas ganadores de nuestro concurso, pero hemos recibido tal avalancha, que no nos ha dado tiempo a leerlos todos. Os prometemos que el mes próximo ofreceremos los mangas ganadores, pero os advertimos que nos va a resultar dificilísimo elegirlos, pues la calidad de los mangas es, de verdad, ALUCINANTE. Ya los veréis, ya...

Los Tamagotchi invaden Game Boy y N64



Tras el éxito de la famosa mascota virtual, Bandai y Nintendo han hecho una versión de este juego en Game Boy.

La respuesta de los nipones ha sido la esperada y ya se han vendido 450.000 unidades, aunque se espera que esta cifra alcance el millón a finales de Agosto.

Debido a este éxito, Bandai ya ha empezado a trabajar en otra versión del Tamagotchi para N64.

NO MOLA

• Que Nintendo realice juegos para N64 que ya aparecieron en SNES: las ideas les flojean.

Son los mismos, pero no son iguales...

• Que Konami no quiera distribuir «Dragon Ball Legend» de PlayStation en España: ¡con el tirón que tienen los juegos de Dragon Ball!

Es que el «Legend» es un pelín rarito. Palabra.

• Queremos más posters, queremos más concursos, queremos más páginas de Otaku Manga, queremos clones de Pamela Anderson...

¡Me pido uno de lo último!

• El precio de los Tamagotchi en España, cuando en Japón rondan las 1.000 pts.

No, en Japón rondan las 2000 pelas. Pero en algo tendrán que beneficiarse de ser los padres de la criatura... ¿no?

• Que de la burrada de juegos que inventan en Japón sólo nos lleguen unos pocos.

¿Que te parece poca burrada los juegos que sacan en España? Pero tío, si tienes ya juegos como para divertirte durante los próximos dos mil quinientos años..

• Que no haya una página para sugerencias.

Buena sugerencia.

• «Rally Cross» que es idéntico a «V-Rally».

Me parece a mí que tú no has jugado con ninguno de los dos...

• Que el Extremadura haya bajado a segunda y no lo tengamos en el próximo «FIFA». Era y es un equipo de primera.

No pierdas la esperanza. Es posible que esté, ya que los juegos se hacen con los equipos que han participado en las ligas de la temporada anterior.

• Llegar a los circuitos largos del modo espejo del «Porsche» y no tener Memory Card.

¡Buena publicidad para las tiendas que vendan Memory Cards!

• Que Sony monopolice el mercado del videojuego, con los riesgos que eso conlleva.

Tranquilo. Ninguna compañía va a monopolizar el mercado del videojuego. ¿...o sí?

• Las promesas incumplidas de Hobby Press: desde que cerrasteis MicroHobby no os paso ni una.

Nos dejas de piedra, colega. ¿A qué promesas incumplidas te refieres? Y en cuanto a lo de MicroHobby... ¿qué pasa? ¿que todavía sigues jugando con tu Spectrum? ¿Y te compras muchos juegos?

• «V-Rally»: la oveja negra de PlayStation.

Sobre gustos... no hay disputas.



Constructor

Pero... ¿qué está haciendo esta gente?, te estarás preguntando al ver estas dos imágenes. Pues son una pandilla de "okupas" y un saboteador mafioso que tratarán de hacerte la vida imposible en «Constructor», uno de los próximos lanzamientos de Acclaim.

Este título será un simulador al estilo de «Sim Citty» pero en el que tendrás que representar el papel de un constructor que se dedica a vender casas.

Como anticipo de algunas de tus futuras complicaciones, valgan estas divertidas escenas renderizadas.



G-Police

Psygnosis se prepara para uno de los lanzamientos más ambiciosos y espectaculares de su trayectoria: «G-Police».

Este título -que será editado después del verano- nos propondrá ponernos al servicio de la ley y pilotar un moderno helicóptero con el que combatir a todo tipo de delincuentes y maleantes.

Acción a raudales en el que puede ser uno de los mayores éxitos del año para PlayStation.



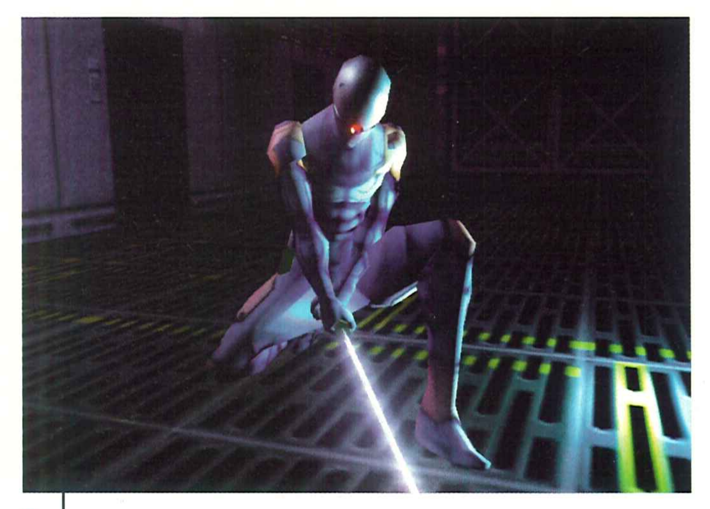
Tomb **Raider 2**

Por si no entiendes inglés: "El placer ha sido todo mío. Con amor... Lara". Y lo de la X -que lo sepas- para los sajones significa un beso.

Como ves, el personaje de videojuego más carismático de los últimos tiempos está caldeando el ambiente para su regreso -que se producirá el lejanísimo mes de noviembre- y, con su descaro habitual, la señorita Croft no duda en empezar a ir "provocando" el interés de sus miles y miles de fans.

En la imagen, como una Venus moderna e intrépida, vemos a nuestra amada Lara saliendo de las aguas.

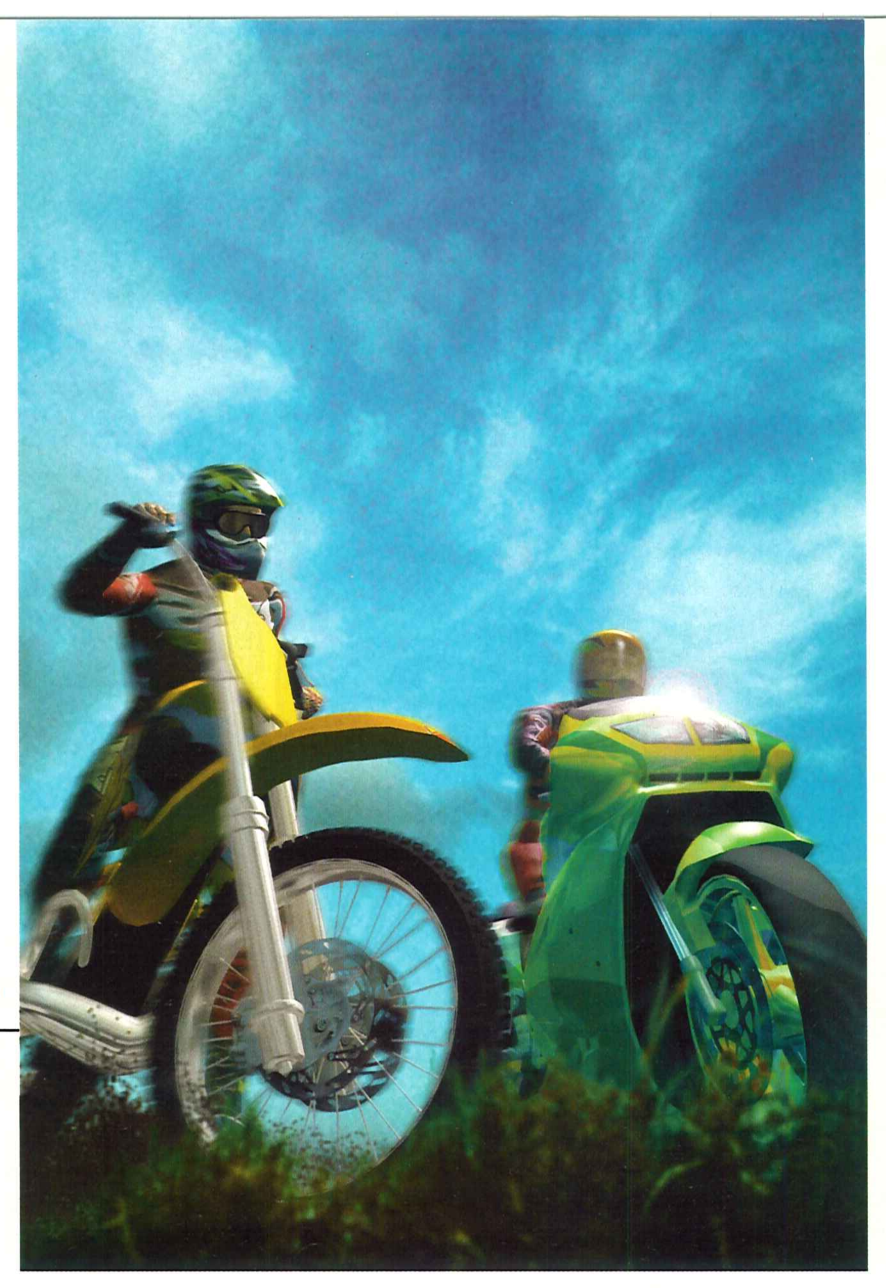
¡Ay...!¡quién fuera submarinista!



Metal Gear

Un transfondo bélico está sirviendo a Konami para recrear una oferta nueva de diversión en la que, además de acción en 3D, entrarán en juego matices como el espionaje político o la carrera nuclear.

Quédate con esta primera imagen de un impresionante juego que saldrá para PlayStation y posteriormente para Nintendo 64 con el nombre de «Hybrid Heaven».



Moto Racer

Electronic Arts se va a poner como una moto. O como dos, mejor dicho. Porque en «Moto Racer» -simulador que aparecerá en breve para PlayStation- se esconderá un arcade vibrante y rapidísimo que te permitirá subirte sobre una veloz Superbike o sobre una potente todo-terreno. De momento, confórmate con admirar esta bonita estampa.

Overboard

Psygnosis ha derrochado imaginación a la hora de inventarse este arcade que tendrá como protagonista un barco pirata.

Con sólo esta instantánea -que forma parte de la "intro" de «Overboard»- ya puedes hacerte una idea de que lo que menos va a faltarle a este juego va a ser color, originalidad y fantasía.





¡La carrera ha empezado...



RAGE RACER

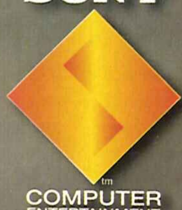






- 4 circuitos diferentes
- 10 coches distintos y 3 bólidos ocultos
- Personalización y ajuste de los coches
- Compatible con el neGcon™ Controller

SONY



Cualquier duda que tengas sobre PlayStation consúltala en el teléfono
902 102 102

Todo el poder en tus manos



TM

Otra aventura de Hércules en PlayStation.

LucasArts entra en el Olimpo con «Herc's Adventures»

Parece que el hijo predilecto de Zeus está de moda. Al juego de Disney Interactive basado en la película que se estrenará en España en Octubre, se le unirá otro que está siendo desarrollado para PlayStation nada menos que por LucasArts.



«Herc's Adventures» será un arcade de acción tradicional con toques de aventura en el que podremos encarnar a tres héroes míticos, Jasón, Atlanta y por supuesto Hércules, para intentar liberar a la Primavera de las manos del temible Hades.



Nuestra misión será terminar con toda las hordas de cíclopes, esqueletos, medusas y demás secuaces del dios del averno.

Lo editará Erbe en Octubre.

La saga Strike sigue imparable.

Electronic Arts vuelve a la carga con «Nuclear Strike».



Para finales de otoño EA tiene previsto acercarnos la cuarta parte de la exitosa serie que inició en Mega Drive con «Desert Strike». «Nuclear Strike» nos colocará en la delicada situación de mantener el equilibrio atómico del mundo en un juego que mantendrá las virtudes que le han convertido en una de las sagas más vendidas de los últimos tiempos y al que se le añadirán importantes innovaciones tanto técnicas como jugables para convertirse en el título más revolucionario de la serie.

Ocean calienta motores.

«Total Drivin'» correrá en PSX

Desarrollado entre otros por Andrew Williams, -programador de «Pete Sampras Tennis», este juego que llegará a España en septiembre de la mano de Sony, ofrecerá más de 40 coches distintos distribuidos en cinco modalidades, cinco modos de juego entre los que se incluirá la opción de cuatro jugadores simultáneos, ocho escuderías y unos excelentes gráficos. Las carreras se desarrollarán en circuitos diseñados basándose en localizaciones reales, como Moscú y Hong Kong, y tendrá en cuenta la geografía y condiciones atmosféricas de cada país.



Diario de un feriante

(**Feriante:** adj.-com. dícese de aquella persona que deambula por las diferentes ferias y shows del sector -fácilmente identificable por su mirada extraviada, su flojera de piernas y su permanente estado de ansiedad- con ánimo de recopilar todo el material posible y ver el mayor número de juegos en un tiempo record. Normalmente acaba con la sensación de haber fracasado en ambas misiones y tras estos eventos sufre una especie de síndrome de abstinencia. 2. Para los miembros de algunas compañías: ser despreciable si no pertenece a alguna prestigiosa revista inglesa a norteamericana.).

Sí, ya se que muchos de vosotros pensaréis que es un chollo esto de viajar a Atlanta y meterte en un recinto con miles de juegos y consolas. Eso sería si la feria durara seis meses en vez de tres días, si hubiera 100 visitantes en vez de 10.000, si no existiera la obligación de acudir a las diferentes citas programadas cada media hora... entonces sí asumiría el privilegio.

En un evento de este tipo nada sale como está previsto. Se organiza todo concienzudamente, se atan todos los cabos, se realizan cien llamadas... pero tras las dos primeras horas de feria de poco vale mi coqueto "planning", salvo para ayudarme a no visitar dos veces la misma compañía (cosa que, en cualquier caso, acaba ocurriendo varias veces).

Claro que no todo se tuerce para mal. Nada más llegar me aterró la idea del "registro", ese magnífico invento mediante el cual tras dos horas de cola una gorda que no entiende ni papa de español te acaba dando una preciosa tarjetita de identificación para lucir en la solapa en la que pone: "Manual Di Caprio - Lovi Conbolas"). Primer chasco.: un astuto sistema de "autoregistro" ha optimizado el proceso y ha evitado los inevitables errores ortográficos. No, si a veces estos americanos se lucen.

Todo es fastuoso, enorme, grandioso una vez dentro del recinto. Parece imposible llegar a verlo todo (inlcuídas las preciosas señoritas que afortunadamente nos alegran la vista). Mala previsión. Al final lo acabo viendo todo. Deprisa y mal, pero todo. Luego, mi experiencia en el sector y mi intachable profesionalidad harán el resto.

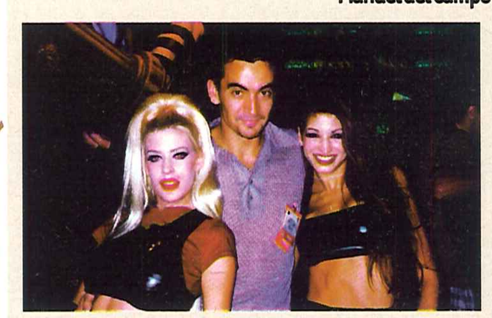
LA QUINTA COLUMNA

¡Vaya, hombre! Tercera cita del E3 y ya me han dado plantón. Me dicen que vuelva luego. Me gustaría mandarles a cierto lugar, pero cabrearme e insultar en inglés me sigue resultando complicado. Además no puedo por menos que sonreir a la encantadora azafata que me ha atendido y que no tiene porqué asumir la informalidad de sus jefes. ¡Ellas son el auténtico alma de las ferias!

¡Ahí va! Las seis de la tarde y se me ha olvidado comer e ir al baño (supongo que lo segundo será consecuencia de lo primero). Claro que para la basura de comida que dan aquí... mi estómago todavía está sufriendo el delicioso "hot dog" que me tomé para desayunar.

Se acabó la jornada por hoy. Me vuelvo al hotel. Esta noche me esperan un par de fiestas que seguro me servirán para relajarme y tal vez para intimar con alguna de las simpáticas azafatas que vi por la mañana en la feria. Pero eso ya es otra historia...

Manuel del Campo



El Kombate Kontinúa en Nintendo 64.
«MORTAL KOMBAT TRILOGY»



Era inevitable que uno de los más legendarios juegos de lucha de todos los tiempos hiciera su aparición en la escena de la Nintendo 64.

Y para ello, nada mejor que realizar la conversión del título que sintetiza a la perfección la mítica saga: se trata por supuesto de «Mortal Kombat Trilogy», que aunque a priori será muy parecido a la versión de PSX, guardará algunas sorpresas en la manga.

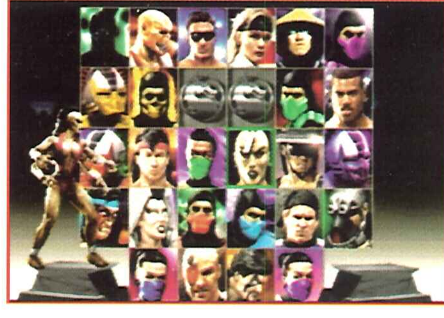
Tras la estupenda conversión de «Killer Instinct» realizada para la N64, y para que nadie pueda quejarse de que esta consola carece de juegos de lucha, GTI está preparando una versión de «Mortal Kombat Trilogy» que mantendrá todas las cualidades que lo han convertido en uno de los mejores programas de lucha de todos los tiempos.

«MKT» contendrá todos los personajes, escenarios y ataques de los Mortal Kombat anteriores, pero para que no todo sea igual, los chicos de GTI incorporarán nuevos golpes y más escenarios, hasta un total de veintisiete.

Esta será la última oportunidad de Shao Kahn para tomar el control de la Tierra, y tu estas invitado a la crónica del combate final... a partir del mes que viene.

Toda la gama de "fatalities", "animalities" y demás "barbarities" se mantendrán e incluso se ampliarán.





Fútbol en versión futurista para PlayStation.
TODO LISTO PARA EL RETORNO DE «BALLBLAZER»





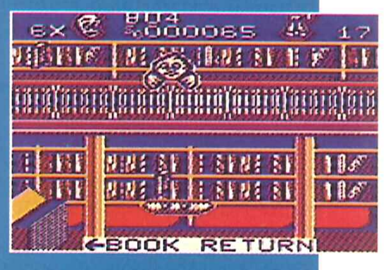
La compañía LucasArts está preparando la conversión para PlayStation de un auténtico clásico de los 8 bits. Se trata de «BallBlazer Champions», título que apareció por primera vez para el entrañable y antediluviano Commodore 64 y que está siendo desarrollado por Factor 5, el equipo alemán autor de títulos como «Rebel Assault II».

El juego reproducirá una especie de "fútbol galáctico" en el que dos naves medirán sus fuerzas en un campo totalmente 3D con el objetivo de meter una pelota de plasma ígneo en la portería contraria, mientras evitan los disparos de misiles y los envites del contrario.

Tan fino y noble deporte nos lo ofrecerá Erbe a partir del mes de Octubre. Y estará en castellano.

¡¡Hay un fantasma en mi Game Boy!!
«CASPER» SE HACE PORTÁTIL.





De la mano de Arcadia nos llegará en Agosto un simpático arcade protagonizado por Casper, el fantasma más famoso del cine. Nuestro pequeño amigo deberá granjearse la amistad de los nuevos habitantes de su mansión, pero para ello debe ir completando series de mini-juegos en las que no faltará un matamarcianos, un plataformas al estilo «Bubble Bubble», un juego de habilidad de los de recoger cosas antes de que caigan y un puzzle que nos obligará a construir complejos máquinas combinando diferentes elementos.

Sony pone a la venta el Analog Controller.
CONTROL A TU MEDIDA

Desde ahora ya da igual que tengas un juego que sólo admite control digital, que tengas otro que sólo analógico y que para disfrutar de ese tercero lo ideal fuera tener un joystick: con este nuevo pad de Sony tendréis estos tres pad de control en uno sólo.

El Analog Controller -que es un poco más grande que el normal- tiene un pad de cruceta y los botones de siempre, pero se la han añadido dos sticks digitales que pueden usarse de manera independiente o simultánea, según el tipo de juego que probemos.

Coches, simuladores de vuelo, aventuras, lucha y casi cualquier género que se os ocurra ganarán muchísimos enteros con este nuevo controlador distribuido por Sony.

4.500 pts. tendrán la culpa.



Nintendo rebaja el precio a los licenciatarios

Desde el 16 de Junio, Nintendo Company Limited ha reducido el precio de fabricación de los cartuchos de Nintendo 64 para "third parties". O lo que es lo mismo, a los licenciatarios les va a costar menos producir software para N64. Lo interesante de esta medida es que podría posibilitar un descenso en los precios de los cartuchos para N64. Y decimos que podría, porque -según Nintendo- los licenciatarios son los que deben ahora aplicar esta reducción en los costes al precio final de los juegos.

«Tomb Raider 2», en exclusiva para PlayStation

Lara Croft tiene difícil su regreso a Saturn. Al menos por un tiempo. Al parecer Sony ha llegado a un acuerdo con Eidos para que sólo realice la versión de su «Tomb Raider 2» para PlayStation. Quizás esta versión se realice en un futuro, pero este año sólo podrán disfrutarla los usuarios de Sony.

Sega baja sus precios en USA

La consola más cara en el mercado americano era hasta ahora Saturn con un precio de 199 dólares, unas 30.000 pts. Sin embargo Sega ha decidido entrar en el baile de precios rebajando su consola en USA hasta 149 dólares, unas 22.000 pts.

El Grupo Anaya pasa a ser propietario de Erbe

El Grupo Anaya se ha convertido en la primera empresa española en edición, comercialización y distribución de productos interactivos al hacerse con el 100% de Erbe, empresa que cuenta por su parte con la exclusiva de distribución de los productos de Lucas Arts, BMG e Infogrames en su faceta CD ROM.

Bandai y Sega no se fusionarán

Meses después del anuncio de la fusión de dos de los mayores monstruos de la industria del entretenimiento en el mundo, Sega y Bandai, se ha anunciado la ruptura definitiva de las negociaciones. Los responsables de estas compañías manifiestan que los problemas no ha venido por el aspecto económico, sino del hecho de que los ejecutivos de Bandai no veían muy clara su posición en la nueva empresa.

Espadas y demonios se batirán en Saturn.

Más estrategia con «Dragon Force»





Tras el fabuloso «Shining the Holy Ark», Sega prepara un nuevo juego de rol que más bien podría considerarse como un híbrido entre RPG y estrategia.

La acción se sitúa en la tierra de Legendra, un continente dividido en reinos de taifas gobernados por ocho poderosos Señores de la Guerra cuya desconfianza entre sí es tal que el conflicto puede estallar en cualquier momento. Mientras tanto, un poderoso demonio llamado Madruk ha sumido al reino en una pesadilla de horror y muerte.

Nosotros, asumiendo el papel de uno de los Señores, deberemos convencer al resto de los gobernantes de coaligarse contra el enemigo común y liberar a Legendra del yugo del demonio. Mediante un adecuada distribución de nuestros recursos, tendremos que administrar nuestro territorio, fortificar los castillos y mandar a los generales al mando de los ejércitos en diversas campañas en las que el componente estratégico es fundamental para la victoria.

Si nada falla, estará listo para el mes de septiembre. Aunque nos tememos que estará en inglés.

Un clásico en tres dimensiones.

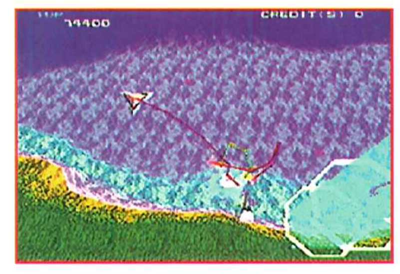
«Xevious 3D», nuevo arcade de Namco para PSX

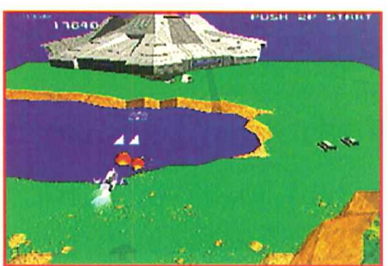
Sony pondrá a la venta a finales del mes de Agosto, un juego de Namco para PlayStation basado en el clásico «Xevious», el arcade que tanto éxito obtuvo a primeros de los ochenta en los salones de recreativas.

«Xevious 3D» tendrá el mismo desarrollo que su mítico homónimo pero adaptado a los nuevos tiempos, y se localizará en escenarios tridimensionales plagados de todo tipos de naves enemigas, como mandan los cánones. Una de las opciones más atractivas que contendrá este adictivo "matamarcianos" será la de dos jugadores simultáneos.

Para regocijo de coleccionistas y nostálgicos, se incluirán en el mismo compacto el «Xevious original» y su segunda parte, «SuperXevious».

Todo esto, ya sabéis, a finales del verano.





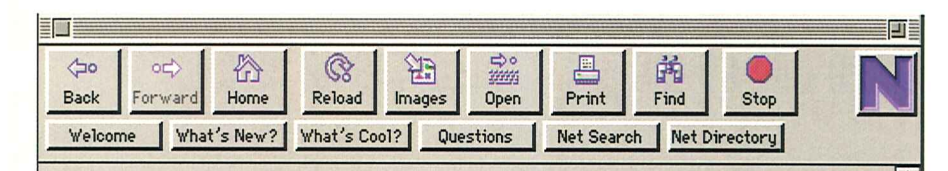
Saldrá en octubre distribuido por New Software Center.

«Hexen», también en Nintendo 64

Tras su aparición en PlayStation y Saturn, los chicos de GTI preparan la conversión para Nintendo 64 del exitoso «Hexen». Esta entrega respetará todos los aspectos del original en cuestión de desarrollo, pero aportará una novedad muy relevante, que será la posibilidad de jugar un "deathmatch" de hasta 4 jugadores simultáneos. En este "shoot'em up" subjetivo de excelentes gráficos y ambiente de espada y brujería, seguiremos pudiendo elegir entre encarnar a un mago, a un clérigo o a un guerrero







Internet on line

«Star Fox 64», pulveriza todos los records.

De acuerdo con las cifras oficiales publicadas en USA, el juego «Star Fox 64» -bautizado en España como «Lylat Wars»- se ha convertido en uno de los títulos que ha alcanzado un mayor número de ventas en un tiempo record. En concreto, este cartucho ha conseguido colocar 300.000 unidades en los hogares americanos en los primeros 5 días desde su salida al mercado, superando claramente a «Super Mario 64» que vendió 200.000 en la primera semana. Esto ha provocado que Nintendo Japón ya haya puesto en marcha otro envío de unidades para aquel país.
La previsiones son alcanzar el millón de unidades al final del verano y los dos millones al final de este año. Y eso sin contar Europa y Japón.

La tecnología M2 no se transformará en una consola.

El presidente de Matsushita Electric Industrial, Yoichi Morishita, explicó recientemente en una rueda de prensa que la tecnología M2 no será transformada finalmente en una consola, es decir, en una máquina dedicada exclusivamente a acoger videojuegos. La idea es crear una terminal con un gran número de utilidades, entre las cuales estará la de jugar.
La noticia ha producido cierto escepticismo en toda la prensa internacional, ya que eso mismo fue lo que Panasonic, filial de Matsushita, anunció en el momento de lanzar al mercado el sistema 3DO, que finalmente tuvo unas ventas muy pobres.

Namco y Square unen sus fuerzas.

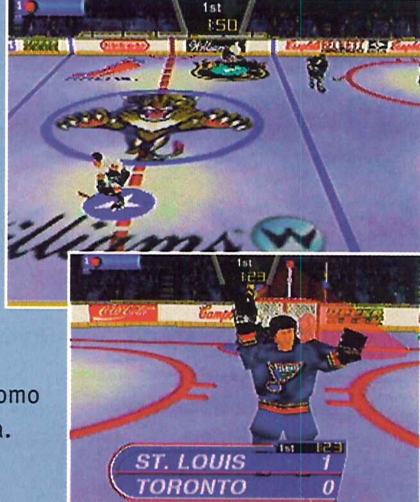
Según informaciones recientes provenientes de Japón, dos de las compañías más importantes del sector como son Namco y Square han llegado a un acuerdo para lanzar un nuevo y alucinante juego de lucha 3D en versión arcade a finales de año. En principio, Namco se ocuparía de aportar el hardware -su nuevo y flamante System12- además de mover todo el aparato de distribución dentro del sector arcade. Por su parte, Square sería la encargada de realizar el juego. En concreto sería el equipo de programación "Dream Factory" -creadores de las dos partes de «Tobal»- los responsables del diseño de este proyecto.

Un simulador que te dejará helado.

«Wayne Gretzky's Hockey», pronto en Nintendo 64

La compañía GTI está trabajando en una versión para Nintendo 64 del conocido juego de hockey sobre hielo «Wayne Gretzky's Hockey» que saldrá al mercado posiblemente el próximo mes de septiembre.

Realizado totalmente en 3D y con figuras poligonales, ofrecerá un altísimo grado de calidad en los movimientos, gran número de equipos con jugadores reales, modo de práctica y diversas opciones de competición, así como dos tipos de pista: arcade y reglamentaria.



La simulación más divertida de la mano de Acclaim.

«Constructor»: Un magnate de los negocios





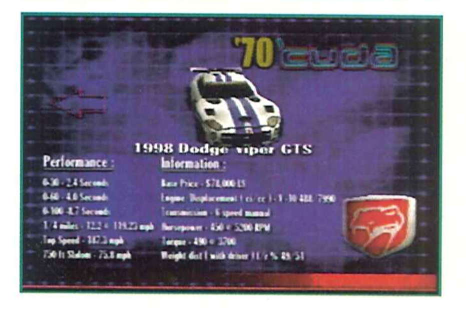
Con «Constructor» vamos a embarcarnos en un divertido juego de simulación en el que representaremos el papel del dueño de una empresa constructora que tiene, por supuesto, que conseguir vender pisos.

En teoría esto parece sencillo. pero lo difícil se presentará cuando los constructores rivales usen sus recursos (legales o ilegales) para echarnos de nuestro territorio y provocar que nos quedemos sin clientes. Para evitarlo usaremos sus mismas armas, enviando "ocupas", mafiosos e incluso fantasmas contra las edificaciones rivales. Como veis, el sentido del humor estará en todo momento presente en un juego dinámico y de gran calidad gráfica se pondrá a la venta el próximo Octubre.

Electronics Arts presentará los deportivos más potentes.

«Test Drive IV» prepara su vuelta





El género de la conducción goza de estupenda salud en los 32 bits. Electronics Arts lanzará en noviembre «Test Drive IV», un nuevo juego que se unirá a la larga lista de simuladores de coches que inundan la PlayStation.

«Test Drive IV» tendrá un desarrollo a caballo entre la suntuosidad de «Porsche Challenge» y la concepción gráfica de «V-Rally», ya que podremos disfrutar de emocionantes carreras al volante de siete espectaculares deportivos como Viper GTS, Cobra o Cerbera en un entorno detallado y con gran realismo en los movimientos de los coches.



Hablamos con uno de los programadores de moda.

DAVE PERRY, madera de ídolo, alma de programador genial.

Es alto, guapo y simpático. Es el creador de algunos de los juegos más exitosos de la historia y un viejo conocido de nuestra revista. Además es el presidente de Shiny y está a punto de completar dos juegos revolucionarios. Dave Perry es, sin duda, una auténtica "super star" de la programación.

Parece que se ha puesto de moda que algunos programadores alcancen un status de "súper estrellas", como cualquier ídolo del rock o los actores famosos. A saber: Miyamoto y Mizuguchi serían los representantes por la parte oriental y, sin duda, Dave Perry por la occidental.

Gracias a su atractivo físico y a su innata facilidad para las relaciones públicas, el programador de «Earthworm Jim» ha conseguido crearse un halo de fama y popularidad que le lleva a ser perseguido constantemente por la prensa especializada, lo que se ve gratificado con el hecho de que no sabe decirle que no a una buena entrevista...

¿Por qué has tardado tanto tiempo en decidirte a programar para 32 bits?

Nunca hemos querido precipitarnos en trabajar para una consola, pues queremos realizar los mejores juegos antes de lanzarlos al mercado. Muchos de nuestros competidores se apresuran a lanzar sus juegos para lograr rápidas ganancias, pero eso es lo que hacen los programadores desencantados. Shiny no trabaja de esa forma.

«Wild Nines» es tu primer gran lanzamiento para 32 bits. ¿Qué puedes decirnos sobre este juego?

Es el primer juego donde se puede torturar a los enemigos (risas).

Por lo que he podido ver en Atlanta me pareció que se trataba de un programa de corte similar a «Earthworm Jim», es decir, mezcla de acción, plataformas...

Todavía es demasiado pronto. Lo que viste estaba demasiado incompleto. Seguro que podrás hacerte una idea más clara en el próximo ECTS. Es un juego programado para ser instantáneamente jugable.

¿Cuánto lleváis trabajando en este juego?

Desde hace un año más o menos. Ya mostramos los personajes y un pequeño adelanto en el último ECTS. Después regresamos y nos pusimos manos a la obra.

¿Está siendo un trabajo en equipo o llevas todo el peso en la programación de este juego?

Siempre intento encontrar la perfecta combinación en el equipo. Yo sólo soy el productor ejecutivo, ¡el resto del equipo hace el trabajo duro! (risas).

Me gusta el título del juego. ¿Por qué «Wild Nines»?

Hay nueve chicos buenos y los veréis a todos en el juego. El jugador manejará a su líder, Wex Major.

¿Veremos en este juego un sentido del humor similar al de «Earthworm Jim»?

Sí, no se trata de dibujos animados, pero sí tiene un tono bastante divertido. Siempre verás humor en todos los juegos de Shiny.

¿Qué va a tener este juego que no tengan otros actualmente?

Pues que Wex no es un animalillo temeroso que liquida a sus enemigos con su trasero (risas). Se trata de una espectacular demostración de alucinantes armas realizadas de manera magistral combinadas con un personaje realmente jugable y fácil de controlar. Sólo tienes que escuchar a los enemigos gritar cuando quedan atrapados en su poderoso rayo eléctrico.

En ATlanta también me enseñaste las primeras imágenes de otro juego llamado «Messiah». Me quedé realmente asombrado con ellas. ¿Puedes hablarnos de este juego?

Es nuestro intento de llevar los mundos tridimensionales a un nuevo nivel.

¿Por qué crees que nadie ha intentado crear mundos en 3D mediante software hasta ahora?

Si los programadores se guían por los libros y siguen paso a paso sus instrucciones, nunca llegarán a hacer algo como «Messiah».

Se trata de un nuevo concepto que requerirá que los programadores de 3D vuelvan a empezar de nuevo. ¡Lo siento por ellos!

Te he oído decir que sólo hay tres o cuatro programadores en el mundo capaces de afrontar un reto de este tipo. ¿Están todos ellos en Shiny?.

Claro, en Shiny intentamos tenerlo todo bajo un mismo techo.

El juego saldrá primero en PC y luego en PlayStation. ¿cuándo llegará a Europa esta última versión?

A principios del 98. ¡Así que no os gastéis todo vuestro dinero estas Navidades!

¿Podrías explicarnos qué es lo que habrá que hacer en este juego?

El jugador manejará a un ángel enviado para limpiar el mundo de maldad. Sin embargo, otro ángel enviado desde el infierno compite contra ti. Tú tienes el poder de introducirte en el cuerpo de tus enemigos e intentar que ellos se autoeliminen o utilizarles para eliminar a otros. Se trata realmente de un nuevo estilo de jugabilidad. No hemos hecho nada parecido antes.

"No hemos querido precipitarnos en trabajar para las consolas de 32 bits, pues queremos realizar los mejores juegos antes de lanzarlos al mercado. Nuestros competidores se apresuran a lanzar sus juegos para lograr rápidas ganancias".

¿Será un juego revolucionario?

Sólo espera a jugarlo.

¿Qué pasa con N64? ¿Que opinas de esta consola?

No tenemos ninguna urgencia en trabajar para esta consola. Tal vez algún día, pero no tenemos ninguna prisa.

La gente dice que no te gusta trabajar para juegos en formato de cartucho ¿es cierto?

Sí, odiamos los cartuchos.

¿Habéis hablado con Nintendo sobre ello?

No, ellos saben que la gente odia los cartuchos.

¿Qué opinas sobre la situación actual del mercado? ¿Crees que Sony ha ganado ya la batalla?

Sony está ganando, pero Nintendo está siendo un buen rival. Y creo que Sega contraatacará.

"Sony está ganando la batalla, pero creo que Nintendo está siendo un buen rival. Y creo que Sega contraatacará".

Aparte de estos dos juegos, ¿tenéis algún otro proyecto en cartera?

Sí, tenemos un juego "top secret" llamado «Fly by Wire», pero llegará más adelante.

Cambiando de tema ¿Cómo es un día en la vida de Dave Perry?

Siempre trabajando, y de vez en cuando consigo dormir. Pero me encanta trabajar.

Supongo que sabes que muchas mujeres en el sector de los video juegos (incluidas las de nuestra revista) consideran que eres el chico más guapo del mundillo ¿Te gusta esta idea?

¡Envíame sus fotos y sus números de teléfono! ¡Las chicas españolas son fantásticas!

¿Qué les aconsejarías a los chicos españoles que quieren llegar a ser programadores?

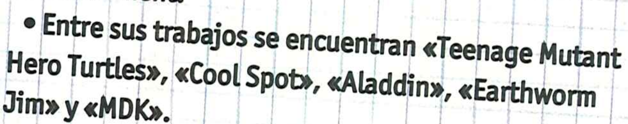
Creo que pueden intentarlo con el Net Yaroze. Es un buen comienzo.

Un saludo para nuestros lectores...

"Mis mejores deseos de Shiny" (¡en perfecto castellano!) ¿Habrá algo que no sepa hacer este tipo?

¿CÓMO ES DAVE PERRY?

- Tiene 28 años y mide 198 cms.
- Es irlandés, aunque vive en California desde hace muchos años.
- Trabajó en Virgin hasta que fundó su propia compañía, Shiny Entertainment.
- Entre sus trabajos se encuentran «Teenage Mutant Hero Turtles», «Cool Spot», «Aladdin», «Earthworm Jim» y «MDK».



- Entre sus películas preferidas menciona «Alien» y «Terminator».
- Su grupo musical favorito es U2.



El juego realizado por Dave Perry que ha obtenido un mayor éxito hasta la fecha ha sido «Earthworm Jim», pero lo mejor está aún por llegar con títulos como «Wild Nines» o «Messiah», juegos sobre los que podréis ver algunas pantallas en nuestro reportaje sobre el E3.

FORMULA 1 '97





De nuevo en la 'POLE POSITION'

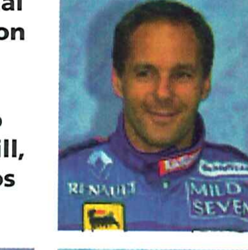
«F-1» es, para muchos, el mejor juego de coches de la historia. Y a pesar de que lleva un año justo entre nosotros, no ha sido superado claramente por ningún otro simulador. Pero lo mejor de todo es que Psygnosis lanzará el mes próximo la segunda parte de este genial título...

NOVEDADES DE «F-1 '97»

- *Apartado gráfico totalmente mejorado, que se extiende a los diseños de los coches y de los circuitos y a una más lograda sensación de velocidad.*
- *Nuevas y espectaculares colisiones en 3D, similares a las que vimos en la segunda parte de «Destruction Derby». Se incluirá fuego y humo en los accidentes.*
- *Mayor realismo en la presentación de las inclemencias meteorológicas.*
- *Nuevos efectos de luz en tiempo real.*
- *Dos nuevos comentaristas en castellano.*
- *Opción para dos jugadores a pantalla partida.*
- *Más vistas y cámaras a elegir.*
- *Actualización de pilotos y escuderías atendiendo a las estadísticas del '97.*

LOS PILOTOS MÁS AUDACES

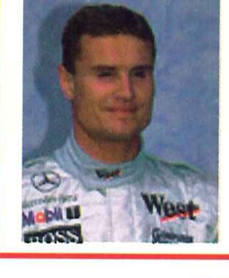
Una vez más, este sensacional juego de fórmula 1 contará con los ases del volante más queridos por la afición. No faltarán nombres como Shummacher, Alesi, Berger, Hill, Villeneuve... Los mejores y los más rápidos del circuito.















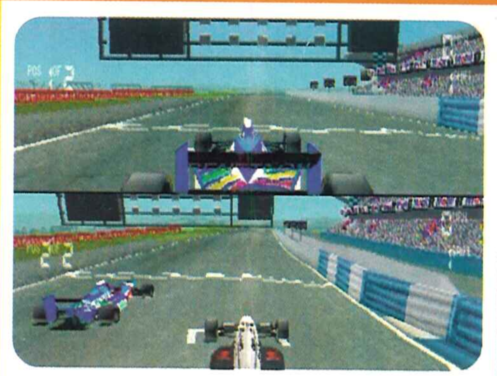




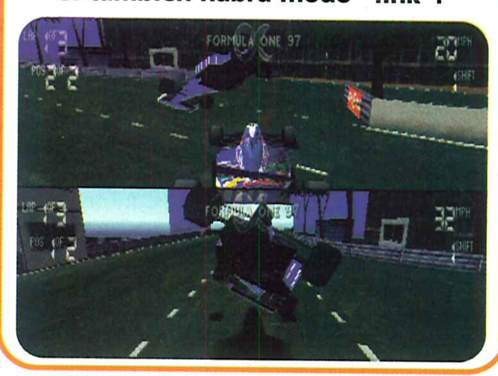
«F-1 '97» llegará con muchísimas opciones, modos de juego y estadísticas de todo tipo para que cualquier jugador pueda sentirse metido completamente de lleno en el gran circo de la Fórmula 1. ¡Y mira que la primera parte tenía opciones más que suficientes!



PARA DOS JUGADORES



Esta vez Psygnosis sí ha incluido una opción para dos jugadores a pantalla partida. No está confirmado si también habrá modo "link".



Seguro que los amantes de la velocidad estábais esperando con ansiedad esta secuela del ya mítico «F-1». Pues bien, Psygnosis, fiel a su tradición, va a lanzar la segunda parte de su mayor éxito hasta la fecha el próximo mes de Septiembre, es decir exactamente un año después de la presentación del juego original.

Por aquel entonces, en Hobby Consolas calificamos a aquel juego como el simulador de coches más completo de la historia de las consolas. Tan tajante afirmación nos llevó a pensar que sería complicado realizar una secuela que mejorara aquel trabajo. Pero estando esta compañía inglesa de por medio, todo parece posible.

Por lo poco que hemos podido ver hasta el momento, los chicos de Bizarre Creations -los mismos que programaron la primera parte- no están realizando un cambio radical en la concepción básica del juego. Más bien han tomado como base el compacto original -que de por sí supone un extraordinario punto de partida- y lo están retocando en todos aquellos aspectos susceptibles de mejora.

De este modo, además de las exigibles actualizaciones de pilotos, escuderías y estadísticas, Bizarre se está esmerando en ajustar todo el apartado gráfico, tanto en ➤

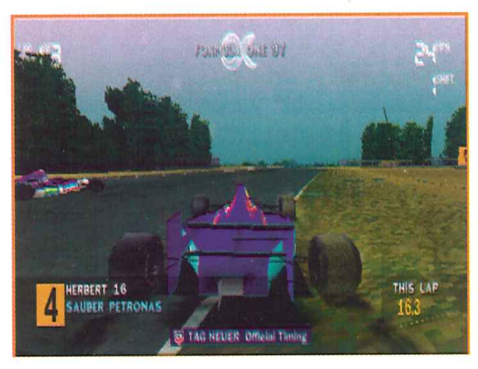
ELIGE TU MONOPLAZA



Aquí tenéis una pequeña muestra del repertorio de vehículos con que contará esta secuela del «F-1».
Los diseños de estos monoplazas han sido convenientemente actualizados y su apariencia será ahora mucho más real.







El juego contará ahora con nuevas cámaras a elegir, que se unirán a la seis que incluía el juego original.



Uno de los aspectos más novedosos de esta secuela serán las espectaculares colisiones en 3D.





➤ lo que al diseño de coches y circuitos como a la sensación de velocidad se refiere.

En este sentido cabe destacar el notable aumento de la espectacularidad en las colisiones que, a la vista de estas imágenes, se asemejan más a «Destruction Derby» que a «F-1»: ahora se producirán auténticos vuelcos en 3D, con todo tipo de piezas y neumáticos volando por los aires, e incluso aparecerá humo y fuego tras los accidentes. Tampoco hay que pasar por alto el sorprendente realismo que ahora presentarán las inclemencias meteorológicas, como la lluvia o la niebla, cuyo tratamiento gráfico ha sido mejorado notablemente.

El cuadro de las novedades más destacables se cierra con la inclusión dos nuevos comentaristas que narrarán las incidencias en perfecto castellano y la impagable opción para dos jugadores simultáneos a pantalla partida, que permitirá disfrutar de un emocionante mano a mano sin necesidad de contar con dos juegos, dos consolas y dos monitores como se requería anteriormente.

Además de todas estas mejoras, no hay que olvidar que se mantendrá un número casi infinito de opciones, modos de juego y posibilidades de configuraciones tanto mecánicas como de las condiciones de carrera, que permitirán disfrutar a tope tanto a los pilotos más experimentados como a los conductores más novatos.



LOS CIRCUITOS DEL MUNDIAL



No faltará ni uno solo. Desde Montecarlo a Estoril, pasando por Interlagos, Imola o el circuito catalán de Montmeló. Y todos ellos con un diseño idéntico a los circuitos reales hasta en el más mínimo detalle.

Mando Analógico

La Revolución de los Altos Mandos

El mando más sofisticado, cómodo y fácil de usar que te ofrece el control más perfecto y la mayor precisión

Analógico y digital... ¡Dos mandos en uno!

Dos joysticks de máxima sensibilidad y con una operatividad de 360° que te permitirán llegar a cualquier parte en entornos tridimensionales

Por sólo
4.500 ptas.
(PVP Estimado)



Cualquier duda que tengas sobre PlayStation consúltala en el teléfono
902 102 102

Todo el poder en tus manos

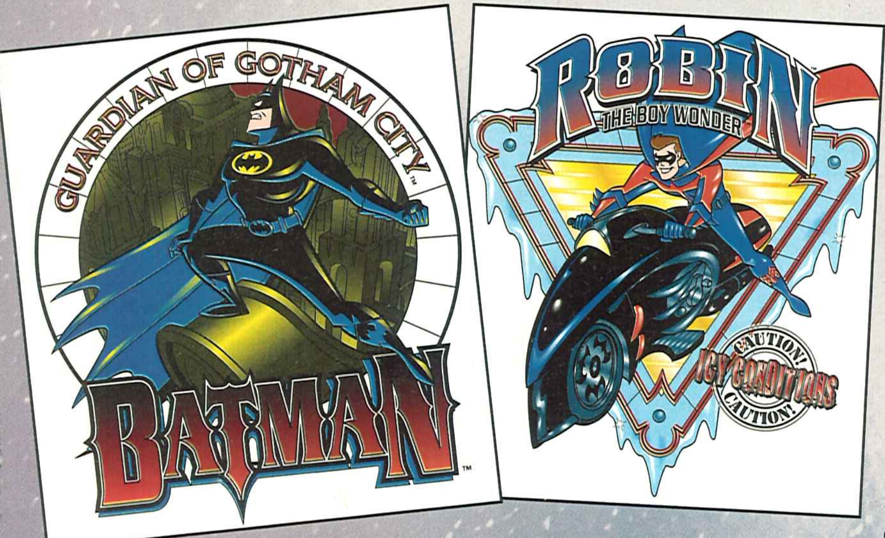




Acclaim prepara su próxima súper producción

BATMAN & ROBIN
PLANEAN SOBRE PLAYSTATION

Lejos de limitarse a aprovecharse de un nombre de fama y prestigio, la compañía norteamericana Acclaim está construyendo un videojuego épico que tiene todos los visos de superar a su homónimo en celuloide. El Señor de la Noche y Acclaim se unen de nuevo para formar un equipo ganador al servicio de la consola de Sony.



TODO COMENZÓ EN UN COMIC...

Hace casi 60 años que Batman apareció en el mundo del comic. A finales de los años 30, Bob Kane, colaborador habitual de DC Comics, se siente cansado de trabajar en páginas humorísticas y empieza a profundizar en temas más serios. Así, en 1939 lanza, en compañía de su amigo Bill Finger, un nuevo comic protagonizado por un tétrico héroe llamado The Bat-man. Un año después, en 1940, El Hombre-murciélago -en el que se dejan notar las influencias del Ornitóptero de Leonardo Da Vinci y la película muda "La Marca del Zorro"- es ya un auténtico fenómeno de masas. Es en ese año cuando aparece por primera vez su compañero de peripecias, Robin.

Batman ha sido durante todo este tiempo uno de los héroes más aclamados en todo el mundo, pero no sólo en el ámbito de los cómics, sino también en series de TV, en novelas gráficas y en las cuatro películas que se han realizado hasta la fecha.

UNA NUEVA PELÍCULA MILLONARIA

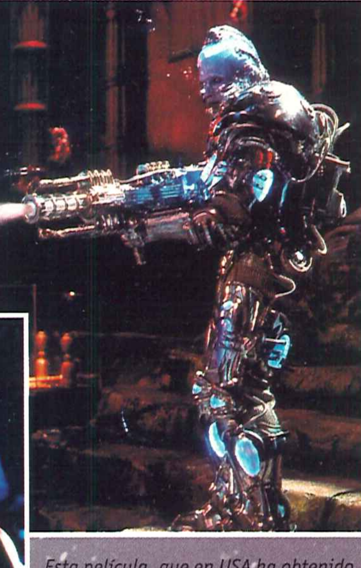
Como muchos sabréis, en esta última película el escalofriante Mr Freezer (Arnold Schwarzenegger) y la despampanante Poison Ivy (Uma Thurman) combinan sus fuerzas para aterrorizar a los habitantes de Gotham City.

Batman, Robin y Batgirl (representados por George Clooney, Chris O´Donnell y Alicia Silverstone respectivamente) se ven obligados a tirar como nunca de la tecnología y hacer uso de innovadores artilugios, vehículos rediseñados y un tremendo arsenal totalmente nuevo con el fin de conseguir acabar con esta fría ola de crimen.

«Batman & Robin» ha cosechado en USA un éxito tan explosivo como las tres películas anteriores y ha vuelto a provocar una auténtica fiebre entre los estadounidenses. Todo tipo de productos de merchandising invaden las calles yanquis y podemos ver el escudo de armas de El Hombre-murciélago en camisetas, pines, ropa interior y hasta en teléfonos móviles. Así que ya sabéis, preparaos porque...¡vuelve la batmanmanía!







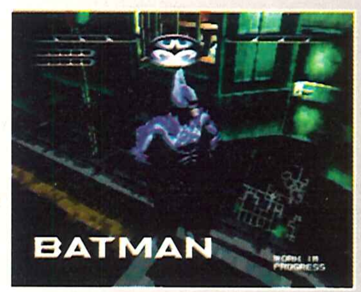
Esta película, que en USA ha obtenido un gran éxito y que ha sido estrenada en España hace unas semanas, sirve como base argumental para el nuevo juego de Acclaim.



«Batman & Robin» llegará en Octubre a PlayStation y, ajustándose a la moda imperante, consistirá en una aventura de acción que tendrá lugar en un entorno 3D.



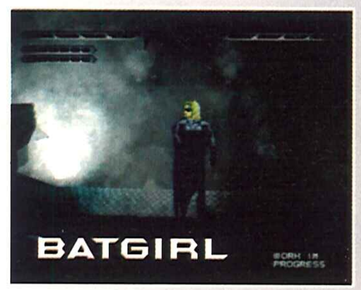






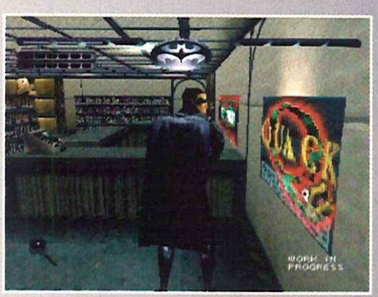
TRES HÉROES BAJO CONTROL

Tal y como ocurre en la película, Batman, Robin y Batgirl son los protagonistas del juego. En principio Acclaim asegura que podremos alternar el control de los tres personajes en cualquier momento, pero aún no está confirmado cómo actuará cada uno de ellos.











El juego se encuentra en fase de desarrollo, pero ya se puede apreciar lo cuidado de los decorados y la tétrica ambientación.

ACCLAIM ENTRA EN EL JUEGO.

Como viene siendo habitual, Acclaim es la compañía que se ha hecho con los derechos para editar en videojuego las aventuras de El Señor de la Noche. En esta ocasión la receptora de su trabajo será exclusivamente PlayStation, consola que recibirá un juego bastante especial para cuyo desarrollo Acclaim parece haberse olvidado de sus tradicionales esquemas de "beat'em up" y plataformas.

«Batman y Robin» será una aventura tridimensional con bastantes dosis de acción en la que manejaremos a los tres héroes (Batman, Robin y Batgirl) recorriendo la tenebrosa ciudad de Gotham. Esta tarea podremos hacerla bien a pie o bien en nuestro Batmóvil (pudiendo pasar de un estado a otro cuando queramos) y para conseguir finalizar nuestra misión con éxito deberemos entrar en las casas, encontrar armas, consultar el ordenador de la Batcueva o enfrentarnos a los villanos a puñetazo limpio cuando la ocasión así lo requiera.

El juego nos dejará una libertad casi total de movimientos, lo que nos permitirá pasear a nuestro antojo por las barrocas calles de la city y meternos en museos, jardines o cualquier otra localización en busca de pistas.

Por el momento no se puede decir mucho más del juego, ya que se encuentra aún en fase de desarrollo. Las pantallas que ilustran este reportaje son las únicas que Warner ha autorizado publicar, aunque nosotros ya hemos tenido la oportunidad de jugar con una versión alpha y os podemos adelantar que el juego tiene una pinta excelente, al menos en lo que a la animación de Batman y a la realización de los escenarios se refiere.

Lo peor de todo esto es que hasta el próximo mes de Octubre el enmascarado Hombre-murciélago no se lanzará a sobrevolar las PlayStation del mundo. Paciencia, pues, batmaníacos.

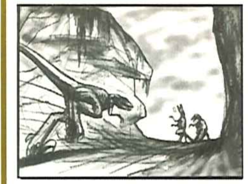
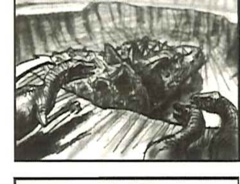


El juego será editado para PlayStation, Saturn y MegaDrive.

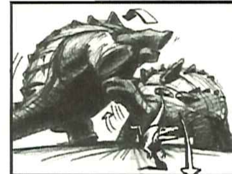
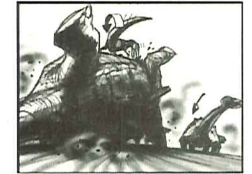
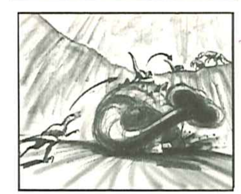
El Mundo Perdido paso a paso

DreamWorks -la compañía de videojuegos presidida por el mismísimo Steven Spielberg- está trabajando a marchas forzadas para que «The Lost World», el juego, esté listo para ser lanzado a finales del verano, coincidiendo con el estreno europeo de la película del mismo nombre. Si os apetece, acompañadnos en este recorrido que nos llevará a conocer en profundidad todos los procesos técnicos que se están siguiendo para la realización de tan ambicioso proyecto.





El proceso de elaboración de un juego pasa por crear en primer lugar la línea argumental, la cual suele apoyarse en bocetos hechos a mano. Aquí podéis ver los dibujos que han servido como base para una de las escenas que tienen lugar en el juego y que muestran una feroz lucha entre un Stegosaurio y varios Raptores.

Durante los dos meses iniciales de trabajo, **Patrick Gilmore** (el Productor del juego) y el resto del equipo de DreamWorks mantuvieron reuniones diarias en las que se desarrollaron los principios básicos de «The Lost World». **Escenarios, protagonistas, jugabilidad, enemigos... todos los elementos del juego tomaron forma en un documento de más de 100 páginas en las cuales se describía cada escena, cada localización, con todo lujo de detalles.**

La artista encargada de la realización de los "storyboards" que plasmaban todas estas ideas, **Catherine Yuh**, diseñó al tiempo una visión muy particular de El Mundo Perdido que serviría como punto de partida para los grafistas.

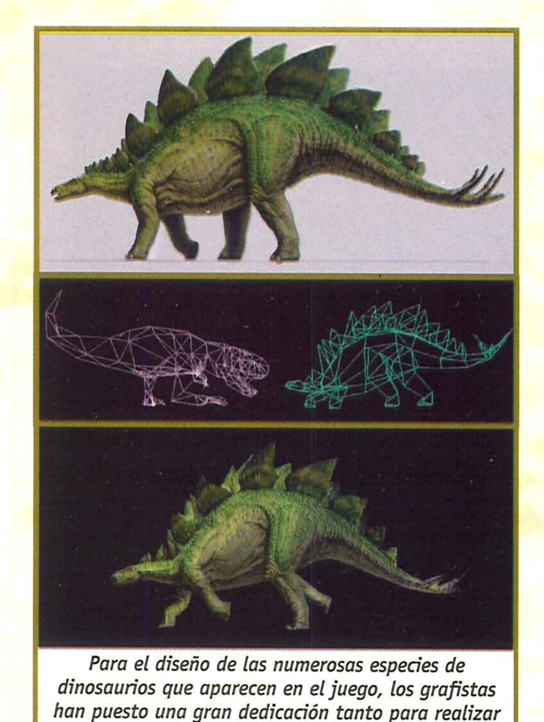
el diseño de los dinosaurios. *"Cuando imagino un dinosaurio intento estar seguro de que se ajustaría a las últimas teorías científicas que describen la constitución y musculatura que podrían tener estas criaturas".* **Matt Hall,** Conceptual Artist, se toma así de en serio su trabajo.

Sus diseños han sido la base de las figuras que aparecerán después en el juego y para la realización de esta tarea, Matt **combinó estudios sobre esqueletos reales con fotos de las maquetas usadas para la película.**

La primera fase de diseño consistió en realizar un boceto de líneas muy sencillas que finalmente acabó siendo el "esqueleto" de cada especie en cuestión. A continuación se desarrollaron estructuras musculares adecuadas para cada dinosaurio y finalmente se le añadieron texturas a la piel, buscando la mayor expresión de vida y realismo posibles.

Una vez con los dinosaurios diseñados en 2D se pasó a desarrollar sus modelos tridimensio-

Una vez que los dinosaurios han sido convertidos en modelos poligonales se pasa a la fase de animación, para la cual es imprescindible tener en cuenta el efecto 3D de los escenarios.



Para el diseño de las numerosas especies de dinosaurios que aparecen en el juego, los grafistas han puesto una gran dedicación tanto para realizar los cuerpos como para imprimirles unos movimientos verosímiles.

En esta imagen se muestra parte del mapeado de uno de los niveles.El juego será pseudo-3D, es decir, que aunque los escenarios y los personajes tendrán una apariencia tridimensional, nosotros sólo podremos avanzar o retroceder. En algunos momentos determinados, sin embargo, podremos elegir entre dos caminos, tal y como se ve en la imagen.

En estos momentos se está trabajando en el aspecto de la jugabilidad de «El Mundo Perdido», ya que a nivel gráfico el programa está prácticamente acabado.

nales. Y es que **los dinosaurios del juego se moverán en tiempo real sobre escenarios en 3D** ya que Dreamworks no quería conformarse con realizar meros objetos prerenderizados.

El reto para los grafistas era conseguir dinosaurios que dieran sensación de peso y masa aún antes de ser animados, lo cual se ha conseguido a base de crear modelos poligonales de contornos muy suaves y empleando pocos polígonos, a los que se les han aplicado las texturas realizadas por Matt Hall.

la animación. El animador, **Tim Goodwin**, ha recurrido a modelos naturales para darle vida a los dinosaurios. De hecho, **todo el proceso de animación ha comenzado con el estudio de los posibles herederos vivos de los dinosaurios: lagartos, iguanas y otros reptiles y anfibios.** Por supuesto, no poder saber nunca cómo se movían realmente los dinosaurios ha permitido a Goodwin concederse alguna que otra licencia creativa...

En términos de movimiento, la película original Jurassic Park ha servido como referencia para especies como el Raptor o el T-Rex, pero para otros dinosaurios (que no aparecen en ninguna de las dos películas) los animadores se han buscado sus trucos personales: han visto documentales de animales, han visitado casi a diario el zoo de Los Angeles e incluso han actuado ellos mismos como si fueran saurios gigantes. El resultado no puede resultar más espectacular de lo que ya hemos visto en las primeras versiones "beta" de los juegos.

el sonido. Para terminar de hacer creíbles a los dinosaurios había que dotarles de una voz real, pero ¿cómo sonarían los dinosaurios? **Para encontrar estos sonidos, especialistas en el tema han trabajado sobre la mezcla de miles de voces animales y humanas.**

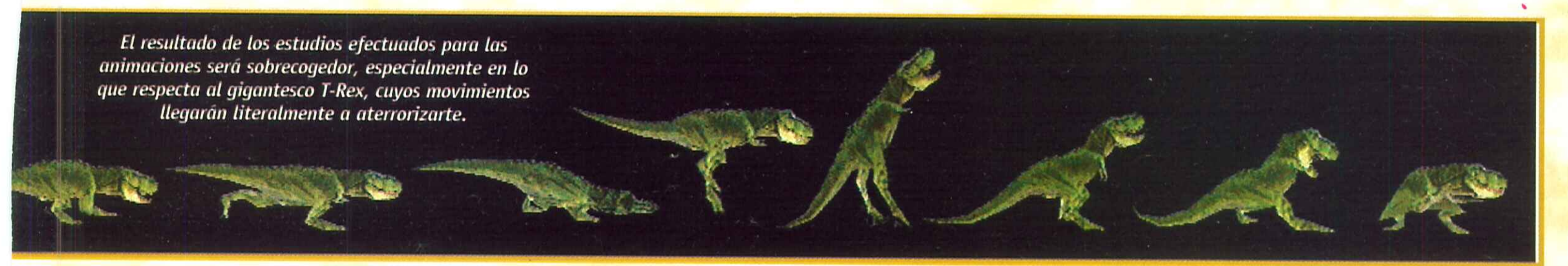
Los cantos de las belugas, los gañidos de los cachorros de jaguar, gritos humanos distorsionados y un largo proceso de digitalización y ecualización han producido los 1400 sonidos para los 23 dinosaurios, las personas y demás elementos que aparecerán en el juego.

Por si esto fuera poco, **los 45 minutos de la banda sonora se ha construido sobre la base de una orquesta formada por 40 músicos.** La fuerza y dramatismo de las melodías provocaron que el propio Spielberg bautizara a su compositor, **Michale Giaccino**, como *"un joven Jhon Williams"* (el autor de las bandas sonoras de casi todas las películas del popular director: Star Wars, Tiburón, Indiana Jones...

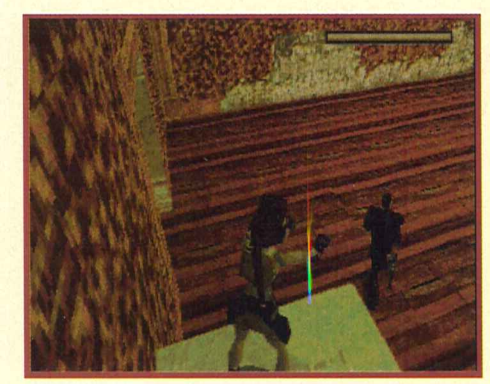
el resultado. Ya hemos tenido la oportunidad de probar una versión "beta" del juego. A pesar de que está aún en una fase intermedia de desarrollo (suponemos que aún se pulirán muchos detalles), hemos comprobado que **se tratará de un juego en pseudo-3D que mezclará acción y plataformas.** Tendremos cinco protagonistas a los que podremos controlar (**un compi, un T-Rex, un raptor, un cazador y a la bióloga Sarah Harding**) y, ante todo y sobre todas las cosas, disfrutaremos de **unas animaciones asombrosas.**



Como toma de contacto no ha estado mal, pero para ver los resultados definitivos tendremos que esperar aún un par de meses. Pero ¿qué es eso comparado con 65 millones de años?



El resultado de los estudios efectuados para las animaciones será sobrecogedor, especialmente en lo que respecta al gigantesco T-Rex, cuyos movimientos llegarán literalmente a aterrorizarte.


LA PROTAGONISTA DEL MEJOR JUEGO DEL '96 NOS HABLA DE SU PRÓXIMA AVENTURA.

Lara Croft: "En «Tomb Raider 2» haré cosas que muy pocos hombres serían capaces de hacer"

En apenas un año ha pasado de la nada a ser la estrella más rutilante del firmamento lúdico. Lara Croft, la protagonista del videojuego más deseado del momento, ha mantenido una entrevista -ficticia, claro- con Hobby Consolas en la que nos ha contado todo lo que vamos a poder ver en el esperadísimo «Tomb Raider 2».

Bueno Lara, supongo que sabes que tienes a medio mundo pendiente de ti...

¿Sí? No me digas. No lo sabía...

Más de uno se está comiendo las uñas esperando ver tus próximas aventuras.

Pues que no se pongan nerviosos. Porque hasta Noviembre no pienso volver.

Bueno, no te hagas la interesante y cuéntanos lo que veremos en la segunda parte de «Tomb Raider».

¡Uf, vaya preguntita! Pues de momento sólo puedo adelantarte que será una aventura mucho más emocionante y espectacular que la primera. Viajaré hasta lugares tan exóticos como China, Venecia o el Tíbet, y me enfrentaré a un montón de peligros.

¡Guau! ¡Eso tiene muy buena pinta!

¿Sí? Pues espera a ver el juego terminado y entonces sabrás lo que es bueno.

Lara, me han dicho que descubriremos nuevas facetas atléticas tuyas. ¿Es cierto?

Sí. Estoy entrenando muy duro para mi regreso. Me estoy preparando para moverme con mayor agilidad y rapidez y poder incluso escalar por sitios prácticamente inaccesibles. Además me paso horas y horas nadando en la piscina para estar a punto cuando tenga que plantarle cara a los peligros que me surgirán debajo del agua. La verdad es que todo esto me está exigiendo muchos sacrificios.

Creo que, efectivamente, en tu próxima aventura encontrarás muchos peligros submarinos...

Sí. Pero afortunadamente entre mi equipo también contaré con un arpón, que me servirá para enfrentarme a tiburones, morenas y otras peligrosas especies.

Hablando de enemigos, parece que en esta ocasión las personas a las que tendrás que enfrentarte serán no sólo más numerosas sino, y lo que es peor, más inteligentes.

Es cierto, no sólo yo me estoy preparando para la vida moderna... ¡parece que mis enemigos también lo están haciendo!

Ya que lo mencionas, supongo que todos esos enemigos serán hombres, como en tu primera misión. ¿Cómo se ve una chica como tú enfrentada a un grupo de tipos tan duros?

¿Por qué lo dices? ¿Acaso no me ves lo suficientemente dura?

Claro, claro... sólo preguntaba si...

Mira, pequeño. Ya he demostrado de sobra mi capacidad para afrontar cualquier tipo de riesgo. Pero he de decirte que en «Tomb Raider 2» haré cosas que muy pocos hombres serían capaces de hacer.

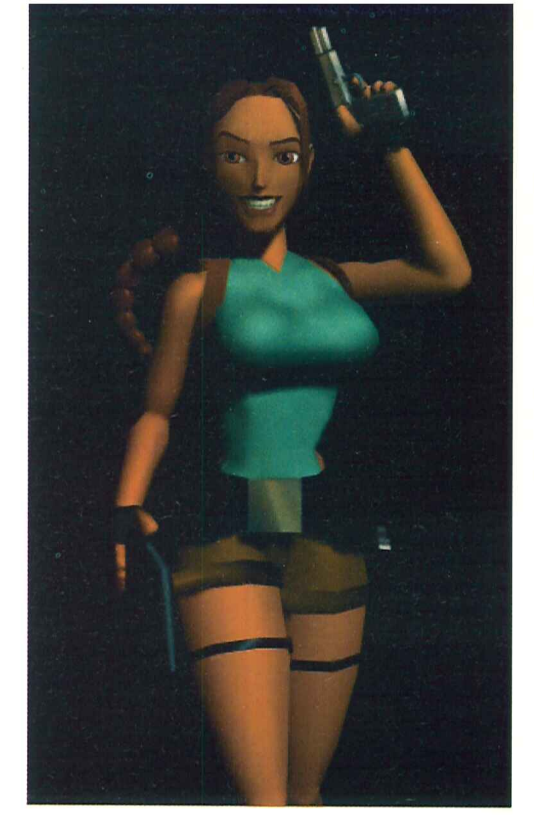
¿Y no temes que se cuestione tu feminidad?

¿Es que tú la cuestionas?

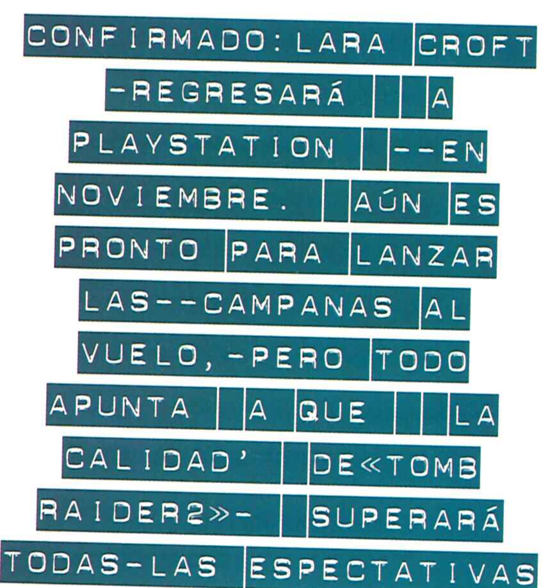
¡Ni muchísimo menos!

Pues eso. No tiene nada que ver una cosa con la otra. Puedo ser dura y agresiva o tierna y atractiva, según lo requiera la ocasión.

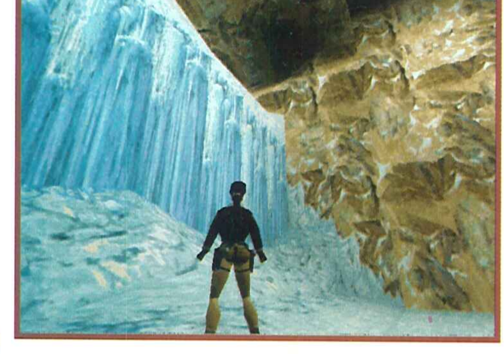
Eso digo yo... Y además estoy seguro de que nadie duda de tu atractivo, Lara. ¡Ya verás los cómics que han enviado nuestros lectores en los que tú eres la protagonista...! Por cierto ¿habrá lugar en tu aventura para el romance? ➤



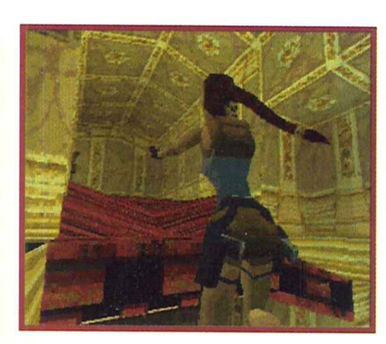
Core está realizando un excepcional trabajo a nivel gráfico. A la vista de estas imágenes podemos afirmar que en «Tomb Raider 2» vamos a descubrir uno de los juegos más espectaculares y realistas de todos los tiempos.













En «Tomb Raider 2» nos encontraremos con una Lara mucho más ágil y mucho más intrépida que nunca y podremos verla incluso escalando por paredes completamente verticales. Esta será una de las múltiples nuevas habilidades de nuestra heroína.



➤ *¡Tú estás loco! ¡Si estás buscando cosas de ese tipo, búscate otro jueguecito, nenaza!*

Perdón. Volvamos a lo nuestro. Háblanos de algún detalle que vaya a sorprendernos de tu próxima aparición.

Hay un aspecto que creo que os va a encantar. Mira, los ambientes de los lugares que visitaré serán mucho más inquietantes, mucho más misteriosos que en mi primera aventura. Incluso habrá muchos escenarios en los que reinará una oscuridad total...

¿Y cómo verás lo que pasa?

¡Tú eres tonto! ¡pues encendiendo una antorcha! ¿Cómo si no? Bueno... el caso es que en algunos lugares reinará un clímax de suspense increíble y veréis unos efectos de luz alucinantes.

¿Y también podrás disparar en la oscuridad?

Por supuesto. Unas veces tendré que lanzar mi antorcha varios metros para ver lo que hay, y otras dispararé a ciegas, pero nada podrá detener mi camino.

Bueno, ¿y qué otras cosas vas a hacer además de encender antorchas y disparar a lo loco?

En principio tengo un montón de secretos que descubrir, tantos que me temo que tendré que explorar minuciosamente hasta el último rincón de cada escenario.

Y también he oído que incluso conducirás algún tipo de vehículo...

¿Quién te ha contado eso? Creía que era un secreto. Bueno, es posible que haya fases motorizadas, pero... lo siento, no puedo decirte más.

Parece que la diversión está nuevamente estará servida...

No lo dudes, muchacho. En mi próxima aventura podré moverme por caminos menos determinados que en mi primera aparición. Además habrá muchas localizaciones y más variadas, un montón de sorpresas... Y lo que es más importante, tendré una gran libertad para moverme por donde quiera y explorar en el orden que considere oportuno.

Por cierto. Esto... un amigo, bueno... un conocido me ha dicho que te pregunte... que si, en fin... que si vas a llevar puestos esos pantaloncitos tan monos y esa camisetita tan ajustada que tienes...

Si te preocupa el tema te diré que no voy a ir vestida de largo. Además, entre mis cosas llevaré varios modelos distintos... Ya sabes, la imagen es muy importante. Además, mira, hasta me he dejado crecer el pelo, que ahora me llega hasta el... final de la espalda.

Sí, sí... ya veo que tienes un... final de espalda muy bonito. Por cierto, Lara ¿qué hay sobre una versión cinematográfica de tus aventuras?

Algo he leído en la prensa, pero hasta ahora nadie se ha puesto en contacto conmigo.

¿Pero estarías dispuesta?

No se, tal vez si me lo pidiera Spielberg...

Bueno, Lara. Acabamos. ¿Quieres decirles algo a nuestros lectores que tanto te admiran?

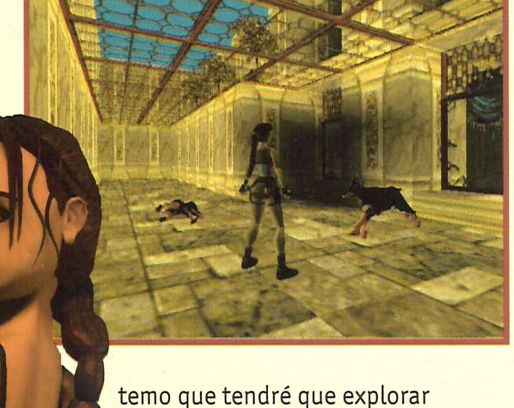
¡Os adoro chicos! Por favor, esperadme, porque muy pronto volveré y os prometo que vais a disfrutar como nunca. ¡Nos vemos!

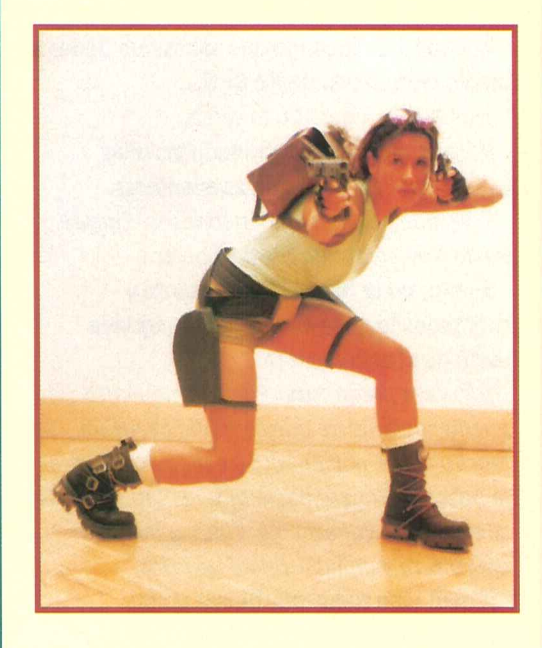
¿CUAL -SERÁ EL ARGUMENTO?

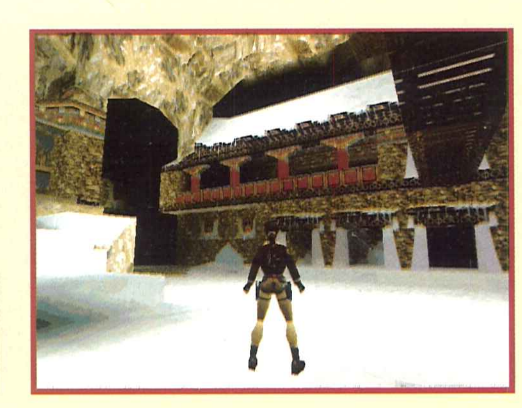
En esta ocasión Lara tendrá que ir a buscar un extraño objeto conocido como "La Daga de Xian".

Su odisea comenzará en La Gran Muralla China y una vez allí, en el Palacio del Emperador, nuestra amiga deberá investigar a fondo para encontrar las pistas que le permitan seguir el rastro de la Daga. Descubrirá que no es la única interesada en ese tesoro y se verá obligada a visitar lugares tan dispares como el Tíbet, Venecia o incluso un barco hundido.

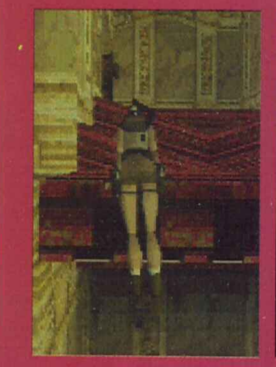
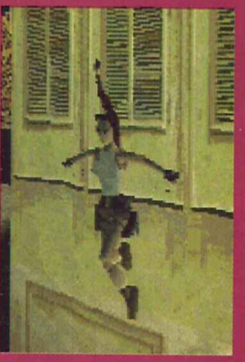
Todos esos cambios de escenarios estarán unidos, por supuesto, por atractivas escenas en Full Motion Video.





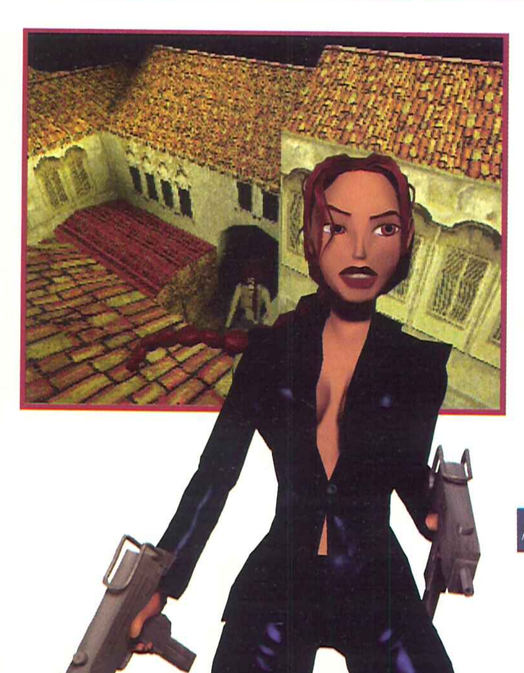







Algunas de las grandes novedades de «Tomb Raider 2» las encontraremos en forma de nuevas habilidades y movimientos para Lara: podremos verla encaramándose a los tejados, escalando o desplazándose lateralmente. La agilidad y las dotes atléticas de la protagonista mejorarán notablemente.





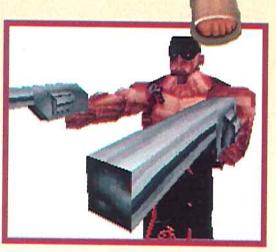
TAN SÓLO SE HAN DADO A CONOCER ALGUNOS DE LOS NUMEROSOS ESCENARIOS EN LOS QUE TRANSCURRIRÁ ESTA NUEVA AVENTURA: UN PALACIO CHINO, LAS DECADENTES CALLES VENECIANAS, UN TEMPLO BUDISTA Y UN BARCO HUNDIDO

Enemigos futuros



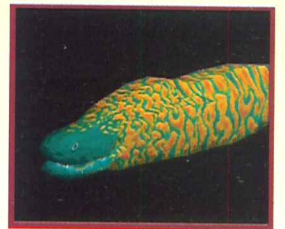



El repertorio de enemigos de la segunda parte convertirá a los de la primera en una simple pandilla de chicos traviesos. No sólo aparecerán todo tipo de animales y bichejos con aviesas intenciones, sino que, además, los "malos" serán más numerosos y mucho más duros, listos e imprevisibles.











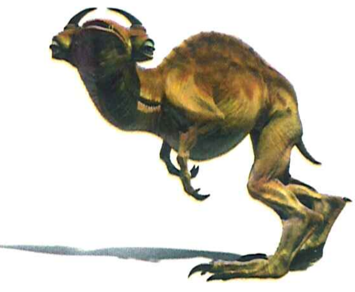

«Abe's Oddysee»: Un esclavo en busca de su libertad

Entrando en PlayStation por la puerta grande

En las oficinas de GTI en Londres tuvo lugar hace unos días la presentación en sociedad de «Abe's Oddysee», uno de los juegos más originales de cuantos veremos este año en PlayStation. Periodistas de toda Europa tuvimos ocasión de descubrir las enormes posibilidades de este bello e imaginativo juego de Oddworld que supondrá un auténtico reto para tu inteligencia.



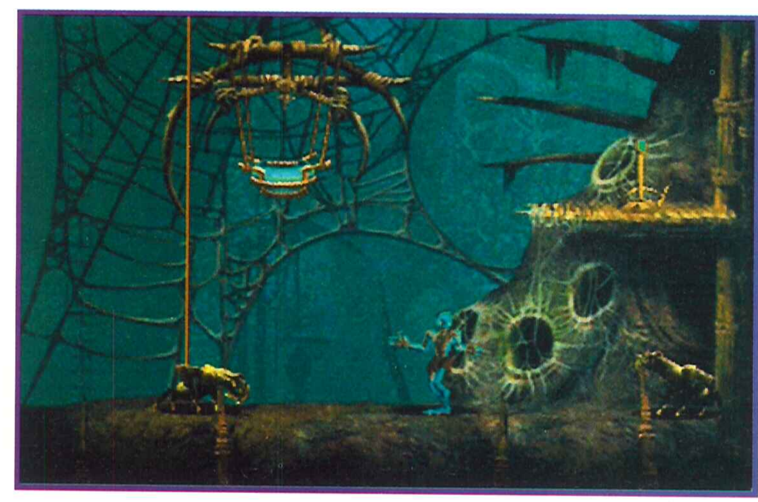
ABE: *Es el gran héroe de esta historia. Un esclavo que tiene que ayudar a escapar a sus congéneres. Sin embargo, es un tipo muy pacífico, que odia la violencia y que tiene en su inteligencia su mejor arma.*



ELUM: *bondadoso y simplón, este animal servirá de cabalgadura a Abe y le ayudará a realizar grandes saltos. Será un aliado imprescindible si sabemos comunicarnos correctamente con él*



MORLOCK: *Jefe de los malos, intentará atrapara a Abe con todos los medios a su alcance, es decir, lanzando tras él a su cohorte de crueles y despiadadas criaturas.*



Este simpático personaje y todos sus amigos llegarán a PlayStation en Octubre para protagonizar un juego en el que se mezclarán varios géneros pero que, básicamente, requerirá de nosotros una gran astucia para resolver sucesivos problemas de lógica.

Cuando la tecnología más avanzada se une al más brillante ejercicio de imaginación, suelen surgir grandes producciones que marcan una pauta, ya sea en el cine, la literatura o los videojuegos.

El equipo de programación Oddworld está formado por gente que estaba cansada de realizar efectos especiales con ordenador para el cine y los parques de atracciones, por gente que estaba harta de que les impusieran normas lógicas y estrictos guiones, por gente que se deprimía al ver que su esfuerzo sólo era disfrutado por los demás durante los 30 segundos que dura una atracción o una escena de una película película.

La gente de Oddworld quería que su trabajo entretuviera y asombrara durante más tiempo y con una mayor intensidad. Por eso han creado un han creado un universo con este mismo nombre -Oddworld- que resulta tan real y fantástico a la vez como el de el mismísimo J.R.R. Tolkien.

Para este mundo se han creado seres con personalidad propia, con historias propias y con problemas muy reales que se han convertido en el eje de una aventura asombrosa.

Cien horas de juego nos harán falta para descubrir los entresijos del mundo de Abe. Cien horas para disfrutar de un juego que se abre como una caja de sorpresas con algunos elementos realmente revolucionarios. La gente de Oddworld ahora sí que está contenta.

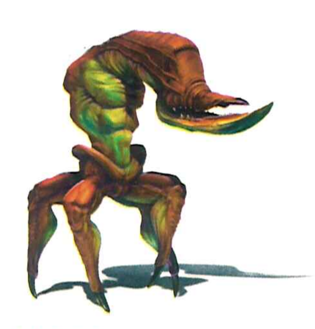
Una historia de película.

Abe -el protagonista del juego- y toda su raza viven esclavizados trabajando para una fábrica de carne. Tienen la boca cosida para que no puedan perder el tiempo hablando y sus esqueléticos cuerpos cargan con todas las labores desagradables de su mundo, vigilados por bestias poco inteligentes pero salvajemente sanguinarias.

Una noche, Abe escucha, mientras limpia los pasillos de ➤



PARAMITE: *uno de los engendros más desagradables y peligrosos del mundo OddWorld. Su único objetivo en la vida será acabar con nuestro héroe.*



LOS SCRAB: *Esta especie de cruce entre caballo y gamba resultará ser uno de los más terribles enemigos de Abe. Una vez que se cae en sus garras es imposible escapar.*



SLIG: *guardias personales de Morlock. Tienen muy poca voluntad y Abe puede poseer su cuerpo con la mente. Son crueles, de gatillo fácil y no distinguen entre seres peligrosos y víctimas inofensivas.*



SLOG: *perros de presa de Morlock, violentos y ansiosos de sangre, los Slog tienen la suficiente inteligencia como para esquivar algunas de las trampas de Abe, aunque cuando tiene a la presa delante, enloquecen.*

Sherry McKenna y Lorne Lanning diseñadora y programador de «Abe's Oddysee»



"No hay ningún juego como «Abe»"

Sherry hasta ahora había trabajado en el cine y en la preparación de efectos especiales para atracciones. ¿Qué ha supuesto para ti trabajar en videojuegos?

Al principio pensaba que los videojuegos eran cosa de niños, pero la historia que habían construido para Abe me emocionó y descubrí que en los videojuegos podían hacerse muchas cosas y que podía dar rienda suelta a mi imaginación.

¿Cuánto tiempo lleváis con el proyecto? ¿Cuántas personas han trabajado en «Abe's Oddysee»?

Hemos estado dos años y medio desarrollando la historia, dando vida a los personajes... Ha sido un trabajo muy largo en el que hemos participado 35 personas en todos los aspectos de la producción.

¿Cómo definiríais «Abe's Oddysee»?

Con una sola palabra: Vivo. Hemos creado una filosofía nueva para jugar. Queremos que el jugador sea consciente de que los personajes son formas de vida independientes.

¿Para vosotros que es lo más importante de este juego?

Que puedes controlar diferentes formas de vida, seres pensantes y no meros modelos generados como una especie de obra de arte digital y con la única obligación de resultar creíbles.

La historia es realmente original ➤

tractiva, ¿cómo se construye un argumento así? ¿Qué importancia tiene la historia en el éxito de un juego?

Estuve encerrado en el water hasta que se me ocurrió. No es broma. «Abe's Oddysee» es un reflejo de la vida. Nos fijamos en la naturaleza, en la vida salvaje, en los problemas del mundo de hoy y los reflejamos en un universo creado para la ocasión. Fue trasladar a un mundo de fantasía los problemas de la sociedad y del ecosistema. «Abe's Oddysee» es un espejo de lo que vemos ahora: polución, racismo, deforestación...

¿Cuál destacaríais como el aspecto más importante de vuestro juego?

La comunicación. Los personajes se comunican por voluntad del jugador. No se había hecho antes nada igual.

Y ¿qué elemento os ha resultado más satisfactorio una vez resuelto?

La relación entre el jugador y los personajes. Al jugador le importa la historia, le importa lo que le pasa a Abe y todo el juego se va desarrollando para alimentar este interés.

Todo esto suena complicado, ¿qué es lo que os ha resultado más difícil?

La Inteligencia Artificial. Crear un cerebro independiente para cada personaje, para que cada carácter parezca estar vivo no ha sido sencillo.

¿Qué herramientas habéis utilizado?

Alias Software sobre Silicon Graphics, pero hemos tenido que construir un motor 3D totalmente nuevo.

Abe es en 2D y hoy día parece que si un juego no es en 3D le falta algo, ¿qué opináis al respecto?

Es una cuestión de prioridades. Nuestro juego está hecho a base de personajes tridimensionales sobre ambientes en 2D. Si lo hubiéramos hecho sobre un ambiente totalmente 3D los personajes serían menos inteligentes, menos detallados los escenarios y menos completo tanto el argumento como el juego. El poder actual de las herramientas 3D no permite ofrecer tanta nitidez, tantas animaciones como las que hemos conseguido con Abe.

¿Con qué juegos lo compararíais?

No hemos visto nada parecido. Y no es por ser engreídos, es, simplemente, que no hay nada igual. Abe ha evolucionado desde otros juegos asimilando conceptos y revolucionando otros



Este es el equipo al completo de OddWorld. No os dejéis impresionar por el aspecto de chicos duros que tratan de dar: en realidad son unos buenazos, lo cual se pone de manifiesto en la ternura y sensibilidad que desprende «Abe´s Oddysee». En serio.

la fábrica, cómo los directores hablan de las pérdidas que están sufriendo. Para salvarse de la ruina sólo pueden recurrir a un nuevo alimento que según los estudios satisfaría a la mayoría de las razas de OddWorld: la carne del pueblo de Abe.

Nuestro amigo se encomienda la misión de liberar a su pueblo, pero pronto es descubierto y sometido a una dura persecución. Y en ese punto asumiremos nosotros el control de Abe.

La "intro" en la que se nos contará esta historia y las escenas que la irán completando resultarán asombrosas por su calidad estética, detalle y mentalidad cinematográfica. Pero el juego en sí no desmerecerá en absoluto.

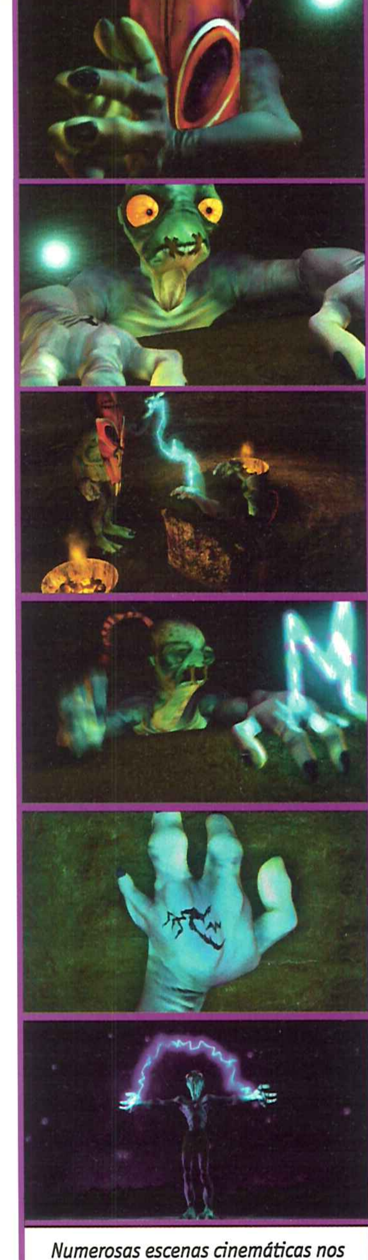
Un mundo único.

El desarrollo de «Abe´s Oddysee» será difícilmente clasificable en ningún género: aventura, plataformas, acción, inteligencia... todos valen y no valdrá ninguno. Y muchas cosas os asombrarán en él. Una de ellas será que se les ha dotado a los personajes de la facultad de comunicarse, para lo cual podrán usar al menos ocho sonidos y expresiones diferentes que podremos pronunciar simplemente pulsando la tecla adecuada.

Por otra parte, deberemos aprender a controlar a Abe, quien podrá escalar, saltar, correr, andar con sigilo, agacharse, accionar palancas y ejecutar un sin fin de acciones distintas.

El reto del juego consistirá en combinar con suma inteligencia las múltiples habilidades de Abe para ir liberando uno a uno a nuestros congéneres, resolviendo en cada caso la situación correspondiente.

El juego, además, nos permitirá forjar nuestra propia personalidad ya que podremos optar, por ejemplo, entre matar a un enemigo o simplemente esquivarlo. De nuestro uso de la violencia, de nuestro interés por salvar a nuestros amigos y de la colaboración con las demás criaturas dependerá el final del juego. Y es que en «Abe's Oddysee» todo tendrá importancia menos el marcador.



Numerosas escenas cinemáticas nos irán poniendo al tanto de la historia. La sensibilidad con la que se cuentan las desgracias de la raza de Abe llegará al corazoncito de más de un jugador.



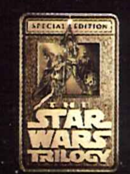
Los textos y las voces serán un elemento importante para jugar, pero no os preocupeis, porque va a estar traducido al castellano.



Abe interactuará con todas las criaturas de OddWorld. Unas veces serán relaciones amistosas y otras veces sólo podrá defenderse.

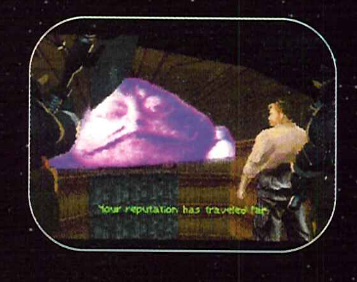
STAR WARS™

ATERRIZA EN TU PLAYSTATION™















Dark Forces™, un juego de espías, trepidante y dinámico en el que te enfrentarás a las fuerzas imperiales.





Rebel Assault II™: The Hidden Empire™, no encontrarás un título para consolas de esta magnitud: acción con video en tiempo real, alucinantes combates espaciales y nuevos vuelos y escenarios de *La Guerra de las Galaxias*™.

"¡Que la fuerza te acompañe!"





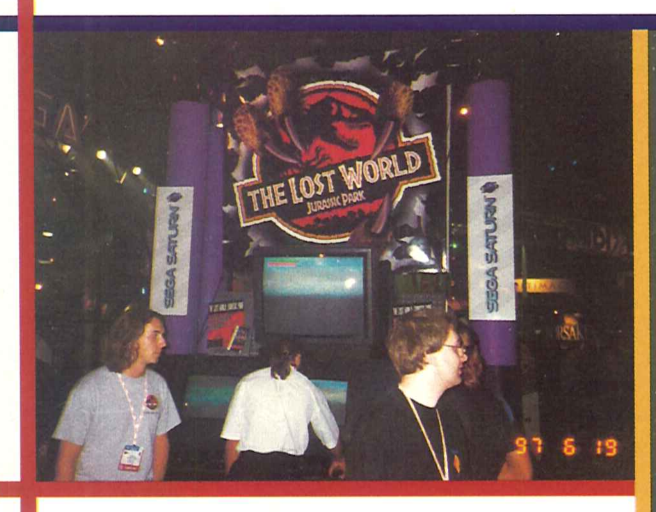




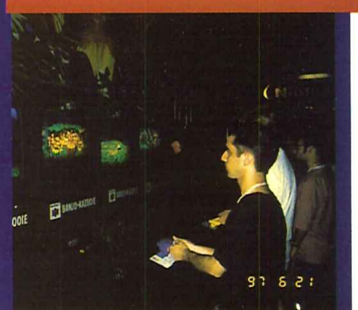
ERBE Software, S.A.
Mendez Alvaro, 57 • 28045 - Madrid
Tlf.: (91) 506 42 00
Fax: (91) 528 83 63



El mundo entero se prepara para jugar



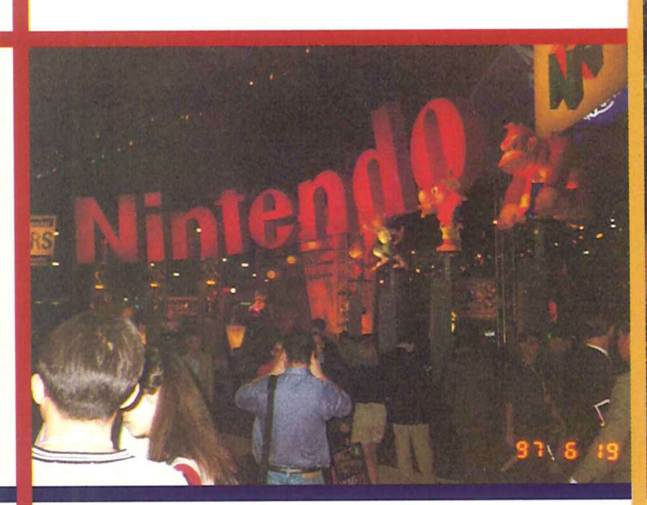


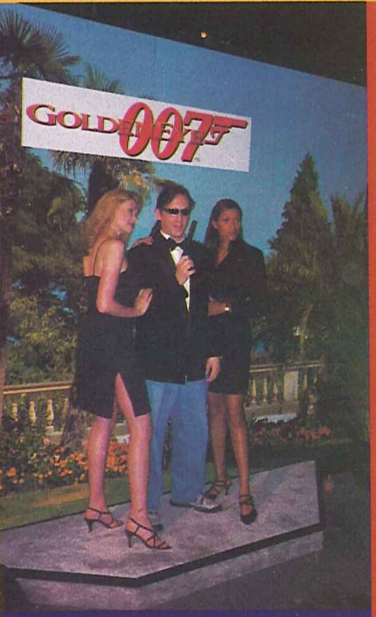


Durante los pasados días 19, 20 y 21 de Junio pudimos disfrutar en la carismática ciudad estadounidense de Atlanta de una de la ferias de videojuegos más impactantes de cuantas se han celebrado en los últimos años.

Nadie quiso faltar a la cita. Sony, Sega y Nintendo desplegaron sin tapujos toda su artillería y las más grandes compañías de software se sumaron a la fiesta para poner de manifiesto el auge que está experimentando en estos momentos la industria del videojuego.







En este reportaje vamos a mostraros los títulos que vimos durante el show y que, por un motivo u otro, más llamaron nuestra atención. Para que podáis orientaros mejor entre este auténtico aluvión de novedades hemos hecho un división por consolas y así podréis ver con mayor facilidad los juegos que os esperan para los próximos meses.

Lucha • Interplay • Otoño

CLAYFIGHTERS EXTREME



Estos simpáticos luchadores de plastilina se presentarán en PSX con todo el humor y el surrealismo del que han hecho gala a lo largo de su andadura en las 16 bits, pero con las mejoras gráficas que permiten las nuevas máquinas. Aparte del nuevo diseño más detallado y redondeado de los luchadores, estos podrán desplazarse en cualquier dirección, sacando todo el partido posible a las tres dimensiones.

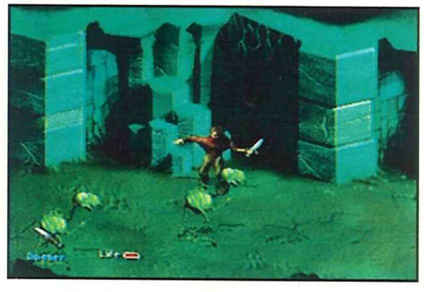
Lucha desenfadada y simpaticona para PlayStation.



Spiral Saga

Rol • Sony • Diciembre

El lado más puro del rol se presentará en este CD repleto de elementos del género más algunas innovaciones técnicas y otras sorpresas jugables. Habrá infinidad de localizaciones y personajes, épocas diferentes, batallas, puzzles, hechizos, items... Un estilo clásico que se adapta a los nuevos tiempos.





Acción • Activision • Otoño

APOCALYPSE

Bruce Willis quiere jugar



Por primera vez en la historia del videojuego, una mega estrella de Hollywood está siendo digitalizada para protagonizar un juego de acción en 3-D. Y este actor no podía ser otro que el duro y socarrón Bruce Willis.

En su compañía viviremos una trepidante aventura que se desarrollará en un futuro cercano en el que la ciencia y la religión dictan sus propias leyes y donde la población mundial vive sumida en un auténtico caos.

«Apocalypse» apostará por la acción dentro de un elaborado entorno tridimensional en el que tendrán lugar apoteósicos enfrentamientos con ejércitos futuristas, persecuciones inacabables y continuos golpes de efecto, al más puro estilo de las películas de Willis. Toda la realización técnica de este juego será completamente revolucionaria.









Plataformas • Sony • Diciembre

CRASH BANDICOOT 2

Vuelve el marsupial





No se están escatimando medios para preparar el regreso de la mascota de PlayStation. En esta segunda parte podremos disfrutar de un entorno gráfico notablemente mejorado, en el que destacarán los elaborados decorados y la sorprendente resolución en pantalla, así como una nueva banda sonora y un excelente repertorio de efectos de sonido.

Pero las novedades en esta nueva aventura de Crash no se limitarán al apartado técnico. Naughty Dog están poniendo especial empeño en mejorar las habilidades del protagonista, al que podremos ver realizando todo tipo de virguerías, incluidas nadar, volar o hacer "jet sky". También veremos en el juego un nuevo desarrollo que permitirá a los jugadores elegir entre cinco itinerarios diferentes en determinados momentos o acceder a nuevos y sorprendentes niveles secretos y fases de bonus.

Simulación de Combate • Namco • Otoño 97

ACE COMBAT 2

La segunda parte de uno de los juegos más prestigiosos de la primera hornada de títulos de PlayStation verá la luz a finales de año.

Namco está mejorando todos y cada uno de los aspectos del juego original, retocando todo el apartado gráfico para ofrecer una impresionante sensación de 3D e incluyendo un puñado de novedades en el juego que harán las delicias de los amantes de los simuladores aéreos. El usuario deberá despegar y aterrizar su avión en cada misión, sobrevolar áreas tan complicadas como cañones o pasos de montaña y cumplir a rajatabla las órdenes concretas del alto mando. En total, 30 misiones de lo más variado, 16 aviones a elegir y nuevos elementos tácticos y estratégicos con respecto a la primera parte.

Beat'em up • Psygnosis • Diciembre

Elric



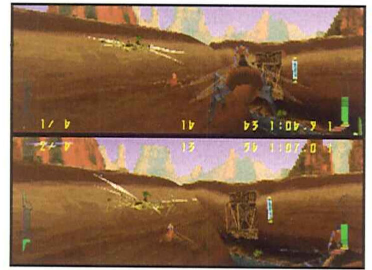
Basado en las populares novelas de fantasía de Michael Moorcock, «Elric» recogerá el clásico estilo de "beat'em up", aunque bajo una espectacular perspectiva isométrica en 3D. Magia, acción y aventura a lo largo de 9 niveles plagados de monstruos y numerosas dificultades.



Velocidad • GT Interactive • Diciembre

Bug Riders





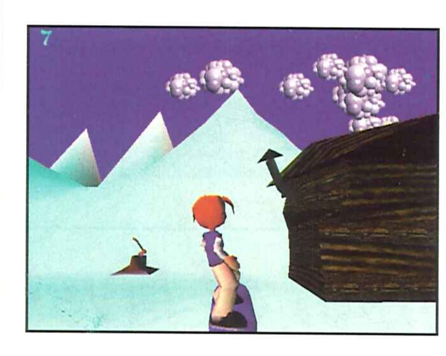
Una nueva modalidad de carreras en las que cada uno de los 22 competidores podrá hacer uso de todo un arsenal para entorpecer el recorrido de sus rivales.

Una realización técnica de lujo y varios modos de juego se sumarán a este explosivo simulador de velocidad.

Plataformas • Psygnosis • Diciembre

Psybadek

Un título que apostará por las plataformas pero bajo un nuevo punto de vista y que ofrecerá originales elementos, fases motorizadas, diferentes estilos de juego y una amplia variedad de armas e items.





Plataformas • Interplay • Enero 98

Earthworm Jim 3



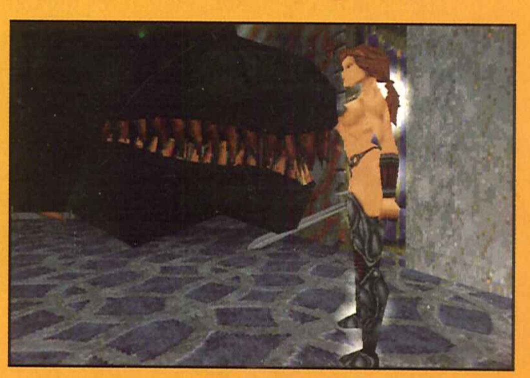
Uno de los personajes más carismáticos de los últimos años dará el salto a las 3D en un juego de corte similar al de sus predecesores, pero con las novedades propias de su nu[evo] entorno, como será la libertad tot[al de] movimientos. Infinidad de sorpesas y mucho sentido del humor serán los otros protagonistas de este juego.



Aventura de Acción • Eidos • Diciembre

Deathtrap Dungeon

El mundo fantástico de los dragones, hechiceros, mazmorras y leyendas quedará recogido de manera magistral en este atractivo juego que mezclará la acción más directa en tiempo real con determinados momentos de exploración y busqueda de enemigos. Basado en la serie de libros de multimillonarias ventas "Fighting Fantasy", este juego nos ofrecerá la posibilidad de enfrentarnos con más de 50 monstruosos enemigos de tamaño descomunal.

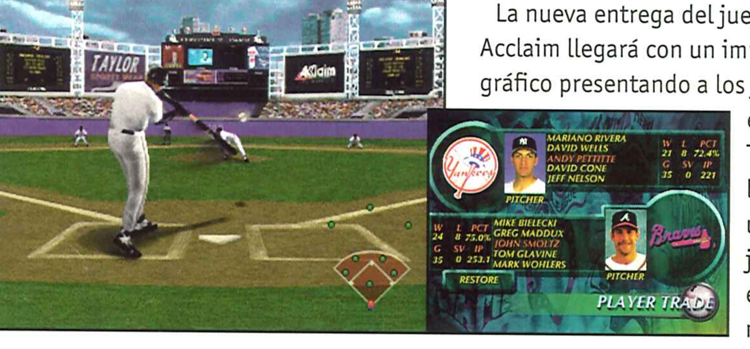






Deportivo • Acclaim • Diciembre

All Star Baseball ´98



La nueva entrega del juego de baseball de Acclaim llegará con un impresionante nivel gráfico presentando a los jugadores y estadios en alta resolución. Todos los equipos de la liga norteamericana y un nuevo concepto de jugabilidad dentro de esta peculiar modalidad deportiva.

Acción/Plataformas • Shiny • Diciembre

WILD NINES





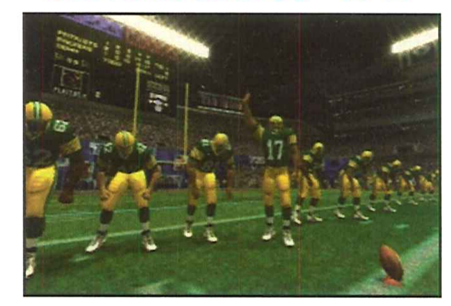


El otro gran juego de David Perry y compañía nos trasladará a un extraño futuro repleto de acción y saltos. Por lo que pudimos ver en Atlanta, se trata de un tipo de juego similar al conocido «Earthworm Jim», aunque con las lógicas mejoras técnicas y un buen puñado de nuevos elementos jugables.De él nos sorprendió la variedad y la originalidad de las armas que utilizará el protagonista, así como los decorados y la magistral ambientación de todo el juego.

Está previsto que aparezca una versión para Saturn a principios del año que viene.

Deportivo • EA Sports • Diciembre

Madden 98



El auténtico, el genuino, el juego de fútbol americano que nos ha acompañado durante los últimos años ya tiene una nueva versión a punto de ser estrenada en PlaySation.

Los más grandes jugadores de la NFL en juego sensacional... para quien entienda este deporte, claro.



Acción/Estrategia • Psygnosis • Noviembre

G-Police





En un futuro, la policía se desplazará en unas veloces naves para patrullar la ciudad y mantener el orden. Con este argumento Psygnosis está preparando un sensacional juego de acción que tiene la intención de convertirse en uno de los mayores éxitos del año.

Aventura gráfica • Sony • Sin confirmar

Broken Sword 2

Si os quedasteis encantados con el misterio de la primera parte de este gran juego, ya podéis ir estrujando vuestras mentes para enfrentaros al nuevo reto detectivesco de Revolution Software.

En esta segunda parte apenas encontraremos novedades gráficas pero sí una nueva e intrigante aventura de misterio que nos tendrá atrapados durante mucho tiempo. Esperemos que Sony nos la traduzca también al castellano.



Puzzle • Acclaim • Otoño

Riven: The Sequel of Myst



La segunda parte de aquel juego de culto llamado «Myst» presentará nuevas localizaciones, un apartado gráfico totalmente remodelado y los suficientes enigmas y misterios como para mantenerte enganchado durante mucho, mucho tiempo.

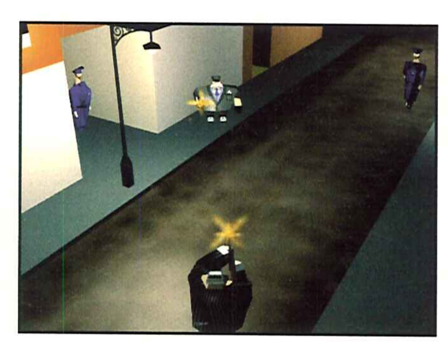
Aventura Gráfica • Psygnosis • Primavera 98

Respect Inc.

Una original aventura gráfica ambientada en los peligrosos años 30 en la que el jugador deberá adoptar el papel de un ganster metido en problemas con toda la mafia local.

Un juego que requerirá ingenio y mucha "diplomacia" y que ofrecerá a cambio mucho sentido del humor.



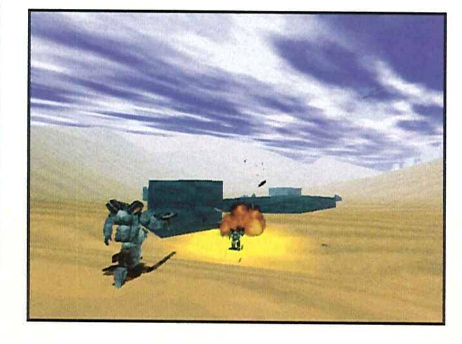


Estrategia/Acción • Activision • Principios del 98

Heavy Gear



Los creadores del mítico «Mechwarrior» están realizando una especie de "remake" de ese juego con el cual pretenden volver a encandilar a los amantes de la simulación estratégica. Enormes engendros mecánicos luchando entre sí en un juego que mezclará el rol, la aventura y los combates cibernéticos.



Lucha • Capcom • Otoño

Marvel Super Heroes



Un juego de lucha al más puro estilo Capcom, que ofrecrá el aliciente de contar entre sus luchadores con algunos de los personajes más significativos de la Marvel, como Spiderman, El Hombre de Hierro, Hulk, El Capitán America o los súper villanos Magneto y Juggernaut.



Rol • Sony • Enero 98

Final Fantasy VII

La aventura más esperada





Dos millones de copias vendidas en el primer fin de semana de su salida en Japón. Cinco millones de unidades vendidas hasta la fecha sólo en ese país... Las cifras hablan por sí solas. Estamos ante uno de los títulos clave de los últimos tiempos, ante una fantástica aventura que revolucionará los juegos de rol gracias a su elaboradísima realización que sorprenderá tanto por el aspecto técnico como por el jugable y que se presentará en 3 CD´s capaces de proporcionar más de 40 horas de aventuras, combates, misterios y magia.

Además, como toda súper producción que se precie, el juego contará con infinidad de secuencias cinemáticas que permitirán seguir el hilo argumental de la historia, así como con una banda sonora magistral que nada tendrá que envidiarle a la de los films más épicos de Hollywood. Y como broche de oro, un impagable regalo por parte de Sony España: el juego estará completamente traducido al castellano. Ya podéis ir haciendo un hueco en vuestras estanterías...





Deportivo • EA Sports • Diciembre

FIFA ´98

Apenas se pudo ver nada de la esperada nueva versión del simulador de fútbol más prestigioso de la historia. Sin embargo, sí sabemos -aparte de que el juego se llamará «Rumbo al Mundial FIFA 98»- que EA está preparando un juego cargado de novedades, con revolucionarias innovaciones técnicas, así como con la lógica actualización de todas las plantillas. Electronic Arts lleva en el más absoluto secreto la realización de la última entrega de la serie, pero seguro que su calidad estará a la altura de lo esperado.



Acción • Psygnosis • Noviembre

ShadowMasters



Un "shoot´em up" subjetivo protagonizado por un extraño tanque futurista que se moverá por unos escenarios elaborados con una gran brillantez.

Aparte de dispararos a raudales, también habrá algo de estrategia.

Acción/Estrategia • Acclaim • Otoño

Magic The Gathering



Una curiosa propuesta que enfrentará a dos poderosos magos, que se verán obligados a hacer uso de todos sus hechizos para derrotar a su rival.

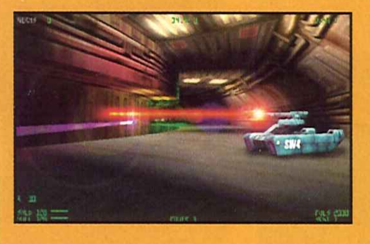
Una mezcla de arcade y estrategia ideal para enfrentar a dos jugadores.

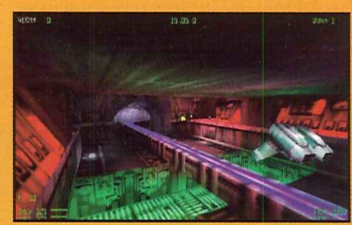
Shoot'em up • Acclaim • Diciembre

FORSAKEN









El estilo de este juego se asemaja bastante al de los "shoot´em up" tipo «Doom», pero aquí no manejaremos a un soldado, sino a una moto de la que, además, podremos ver su parte delantera en la pantalla. El objetivo también será disparar a todo lo que se ponga por delante, pero la velocidad de desplazamiento logrará que el desarrollo sea vertiginoso y al mismo tiempo inquietante, gracias a los interminables y oscuros corredores por los que será necesario desplazarse.

También veremos una versión para N64 de este mismo juego.



Fantastic Four

Beat'em up • Acclaim • Noviembre

Este "beat´em up" presentará un aspecto gráfico asombroso, con todos los súper héroes renderizados que contarán con más de 35 movimientos y al menos 3 golpes especiales.

Un título que encantará a los seguidores de Los Cuatro Fantásticos.





Overboard

Arcade/Puzzle • Psygnosis • Noviembre





Un original título cuya propuesta se debatirá entre la estrategia y el puzzle.

El jugador deberá conducir un galeon pirata através de las mares sorteando todo tipo de dificultades como enemigos o las condiciones climáticas adversas. Muy curioso.

Aventura • Shiny • Primavera del 98

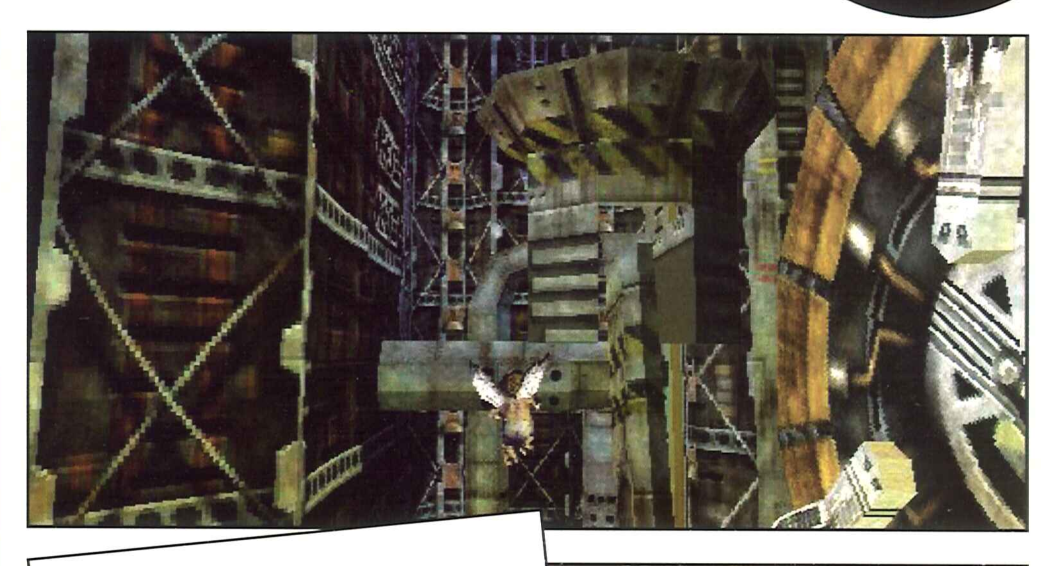
Messiah

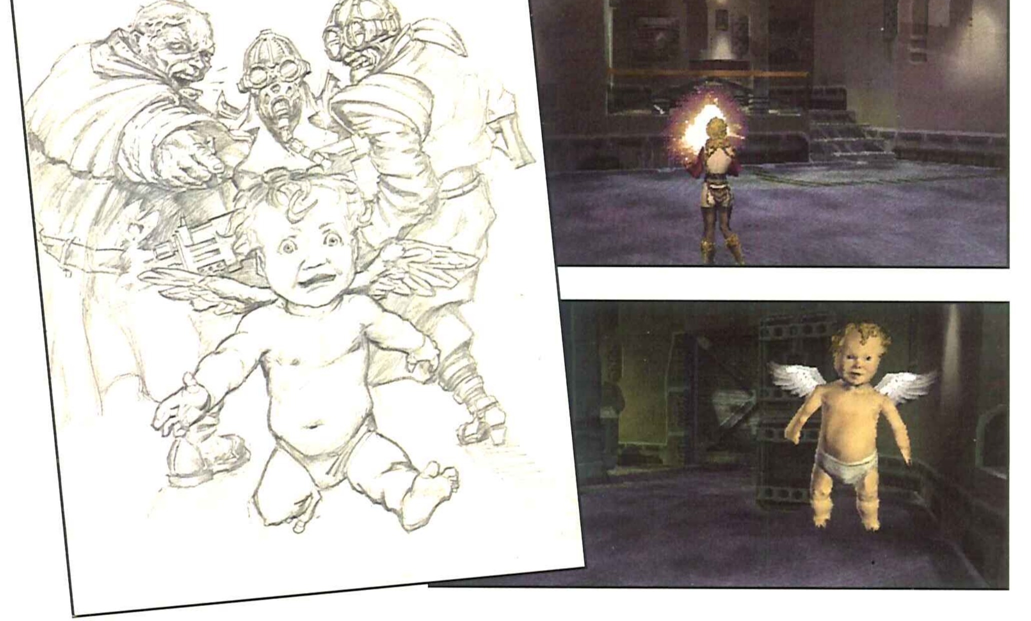
El ángel exterminador

La verdad es que la presentación de este juego fue toda una sorpresa por parte de Shiny. Dave Perry nos mostró las primeras imágenes de un juego que en estos momentos está siendo programado para PC y que posteriormente tendrá su correspondiente versión en PSX.

El amigo Perry está entusiasmado con este proyecto, y no es para menos. No exageramos si decimos que se trata de uno de los juegos que más nos impresionó durante el E3. El equipo de Shiny está creando un extraordinario mundo 3D con personajes que se mueven y actúan como si fueran de verdad. La clave de tal calidad radica en que por primera vez se está trabajando en 3D a través de software y no de hardware como se ha hecho hasta el momento. El resultado será realmente impresionante.

El juego nos propondrá una extraña y original aventura protagonizada por un ángel que deberá enfrentarse a las fuerzas del mal y, aunque no podemos deciros mucho más, lo cierto es que os podemos asegurar que no se parece a nada de lo que hayáis visto.







Acción/Plataformas • Sony • Sin Confirmar

SPAWN



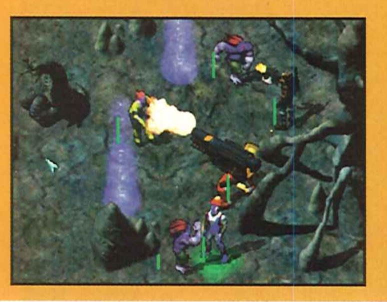
Basado en el comic del mismo nombre creado por Todd McFarlane -el dibujante que dio vida a Spiderman- y que causa verdadero furor en Estado Unidos, «Spawn» tratará sobre la terrible historia de un ser humano que, perdido accidentalmente en el mundo de los muertos, se ve obligado a recuperar su alma vendida anteriormente al mismísimo diablo.

Sony está convirtiendo esta historia en un juego que mezclará combates en 3D y plataformas dentro de un sensacional y tenebroso mundo 3D que destacará por su inquietante atmósfera. El lanzamiento del juego coincidirá con el de la espectacular película del mismo nombre que se espera sea uno de los grandes éxitos para las próximas Navidades.

Acción/RPG • GTI • Noviembre

Youngblood

Basado también en un famoso comic de ventas millonarias, este título de GTI propondrá una atractiva mezcla de elementos propios de los juegos de rol con escenas de lucha en tiempo real. En su argumento encontraremos una aventura fantástica tan elaborada como sorprendente.





Deportivo • Psygnosis • Noviembre

Power Soccer 2





La tercera entrega de esta popular saga futbolística llegará repleta de mejoras gráficas e incluirá todos los equipos de las cinco ligas europeas más importantes, incluida la española.

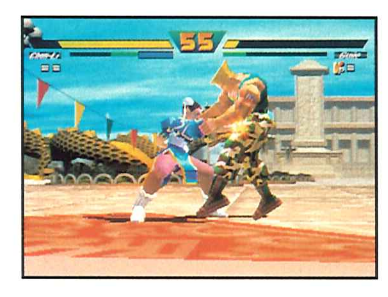
Psygnosis parece haberse propuesto realizar un juego de fútbol realmente competitivo y para ello contará incluso con un popular comentarista español (se habla de Jose Angel de la Casa).

Lucha • Capcom • Diciembre

STREET FIGHTER EX PLUS









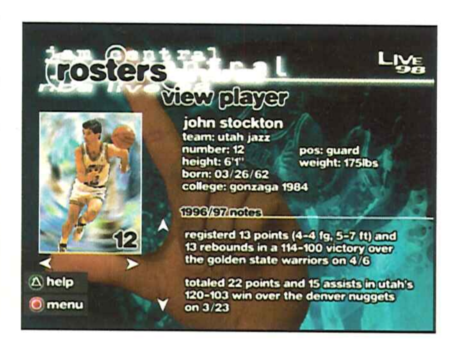
Los que frecuentéis los salones arcade ya tendréis una idea clara de la propuesta de este título. Se trata de la enésima secuela del mítico juego de lucha «Street Fighter», pero la primera que presenta a sus protagonistas realizados mediante polígonos, siguiendo la moda actual de los grandes simuladores de lucha.

Capcom mantendrá pese a todo la inconfundible jugabilidad de la serie, así como los personajes más característicos y los golpes más clásicos. También serán presentados en sociedad algunos nuevos luchadores, como Skullomania, Pullum Purna, Hokotu. Garuda y Cracker Jack. Ya tendremos tiempo de conocerlos más profundamente.

Deportivo • EA Sports • Diciembre

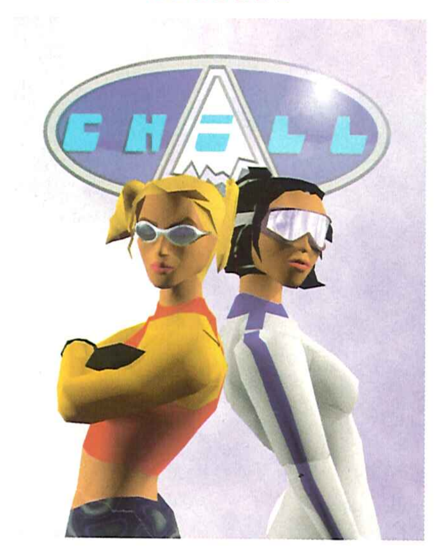
NBA Live 98

Después del quinto anillo de los Bulls de Jordan, el simulador de baloncesto por excelencia empieza su calentamiento para saltar a la cancha dentro de unos meses. La calidad propia de la saga con numerosas opciones y jugosas sorpresas.



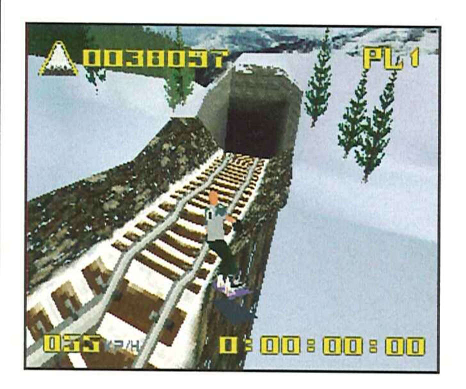
Deportivo • Eidos • Diciembre

Chill



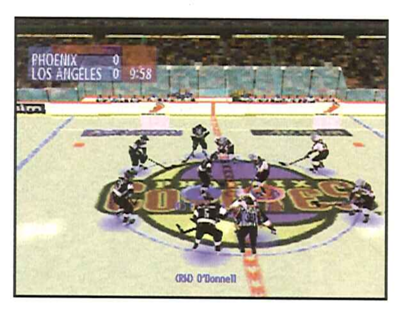
Una propuesta original dentro de los juegos deportivos y de velocidad.

Los amantes de los deportes de invierno podrán disfrutar con este simulador de snowboard a través de 50 circuitos en los que deberán poner a prueba su habilidad y sus reflejos.



Deportivo • Acclaim • Diciembre

NHL Breakaway 98



Un nuevo juego de hockey sobre hielo realizado mediante "motion capture technology" y que ofrecerá un completo repertorio de opciones que nos permitirá actualizar las plantillas o crear jugadores.

También podremos ver este título en Saturn y N64.



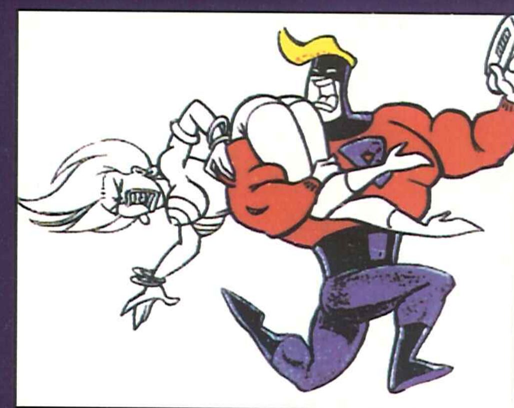
Acción/Plataformas • Sony • Diciembre

Captain Blasto

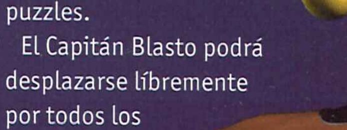
Estamos ante uno de los juegos más originales de la última hornada de Sony.

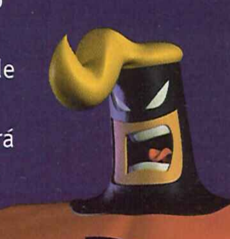
Bajo una inconfundible estética basada en los cómics de los 40, este simpático súper héroe recorrerá numerosos mundos tridimensionales enfrentándose a multitud de enemigos y resolviendo diversas dificultades presentadas en forma de puzzles.

El Capitán Blasto podrá desplazarse líbremente por todos los niveles sin necesidad de seguir un recorrido fijo.



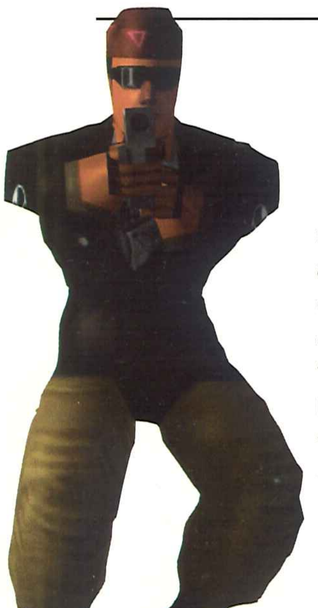












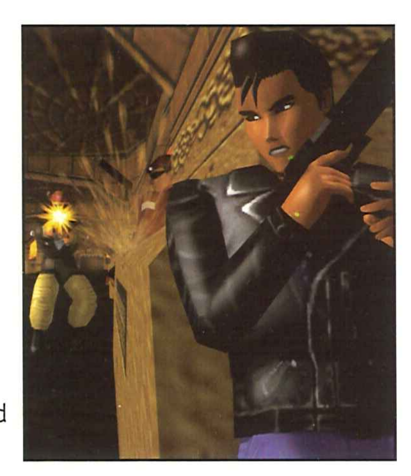
Disparo • Namco • Diciembre

TIME CRISIS



Ya sabemos que este es uno de los títulos más esperados del momento. Pero si además os decimos que incluirá nuevos elementos con respecto al arcade original, como un nuevo modo de juego llamado "Time Attack", niveles y fases secretas, más la espectacular pistola de Namco "G-Con 45", seguro que vuestro interés se multiplicará por mil.

Se da por seguro, además, que el juego mantendrá todos los elementos de la máquina recreativa y que su nivel de calidad gráfica será muy similar al original.





Aventura • Capcom • Otoño

RESIDENT EVIL DIRECTOR'S CUT

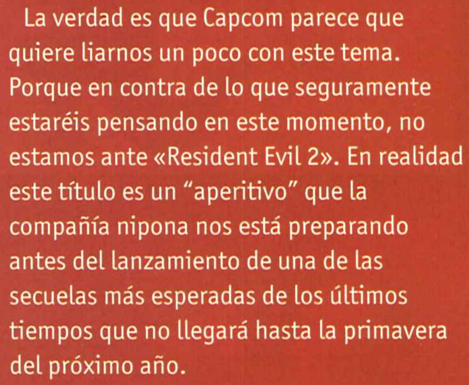
¡Lo que nos faltaba!

La verdad es que Capcom parece que quiere liarnos un poco con este tema. Porque en contra de lo que seguramente estaréis pensando en este momento, no estamos ante «Resident Evil 2». En realidad este título es un "aperitivo" que la compañía nipona nos está preparando antes del lanzamiento de una de las secuelas más esperadas de los últimos tiempos que no llegará hasta la primavera del próximo año.

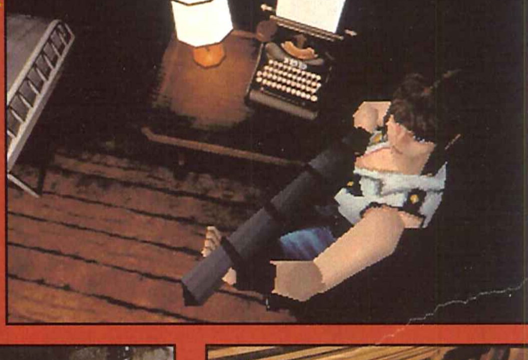
Capcom afirma que este juego es una especie de "versión del director" (como se conoce habitualmente a este tipo de trabajos en los ambientes cinéfilos y de ahí su título) del popular «Residen Evil», en el cual se ofrecerán todos los elementos que no fueron incluidos en la primera parte por problemas de tiempo, espacio o censura.

En este compacto encontraremos nuevos elementos dentro del mismo estilo que vimos en el juego original y, así, habrá nuevos zombies, localizaciones más terroríficas, más perspectivas, una remodelada banda sonora y más enigmas, items y puzzles.

En esta nueva entrega se incluirán sorpresas tan terroríficas como la posibilidad de ver convertido en zombie a uno de nuestros compañeros. Curioso.











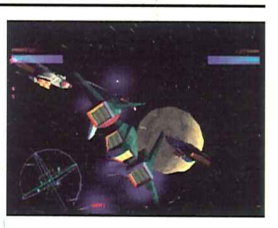


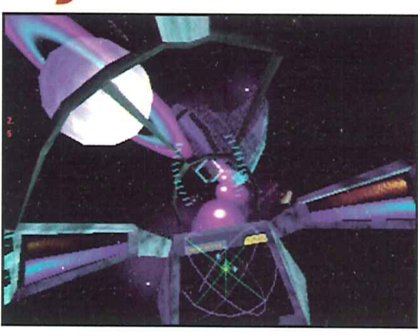




Simulador/Shoot'em up • Psygnosis • Noviembre

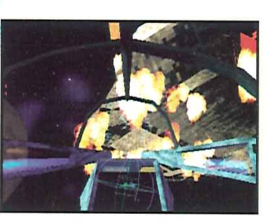
Colony Wars





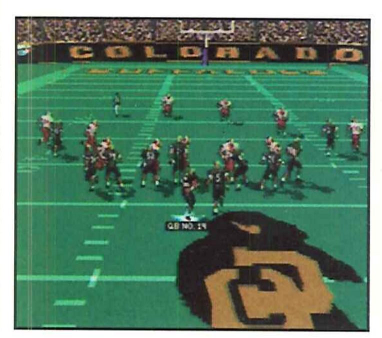
Las clásicas batallas galácticas presentadas en forma de simulador espacial con vocación de "matamarcianos".

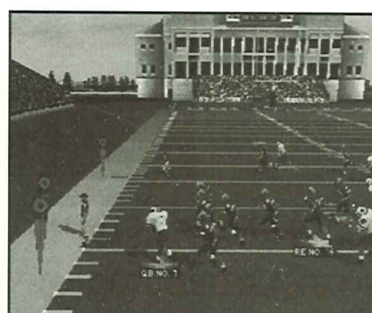
Nada menos que 70 misiones repletas de acción y seis naves diferentes a elegir.



Deportivo • EA Sports • Diciembre

NCAA Footbal ´98





No contentos con ofrecernos un juego de la NFL, EA tiene en cartera otro título de fútbol americano, aunque protagonizado por los 112 equipos de las ligas menores y universitarias de los Estados Unidos.

Simulador• Sony • Otoño

Steel Reign

Una espectacular batalla entre tanques en la que el jugador tendrá a su disposición el prototipo más moderno del momento. Un simulador/arcade que ofrecerá misiones variadas, elementos estratégicos y acción a raudales. Además, opción para dos jugadores.







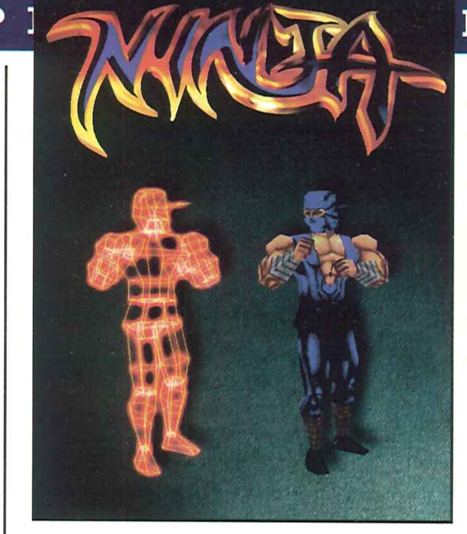
Acción/Plataformas • Activision • Primavera 98

Pitfall 3D: Beyond The Jungle



Seguro que muchos de los que habéis disfrutado con este juego en sus anteriores versiones estabáis esperando su definitivo salto a las 3D. Pues bien, el fantástico aventurero Pitfall Harry -el Indiana Jones de los videojuegos- ya está preparando sus nuevas aventuras en las que explorará misterioras junglas, resolverá complicados enigmas y nos lo hará pasar en grande.

Beat'em up • Eidos • Diciembre



NINJA

Eidos está preparando un "beat' em up" tridimensional muy al gusto de los amantes de repartir mamporros a diestro y siniestro. Sus bazas residirán en su buen acabado técnico, en sus 14 niveles divididos en tres mundos diferentes, en la variedad de armas y hechizos y en la inteligencia artificial de los enemigos, que obligarán al jugador a demostrar toda su habilidad.







Acción/Aventura • Konami • Sin determinar

METAL GEAR

Uno de los "craks" para este año



«Metal Gear» fue un exitoso juego lanzado para MSX2 hace casi 10 años. Ahora, Hideo Kojima -creador entre otros de «Snatcher» y «Policenauts»- está trabajando en este sensacional juego que aparece con la intención de arrasar en todo el mundo.

«Metal Gear» será una auténtica súper producción que puede defirnirse como una aventura de acción en 3D, pero que irá mucho más allá ya que incluirá elementos de intriga política, espionaje e incluso romances.

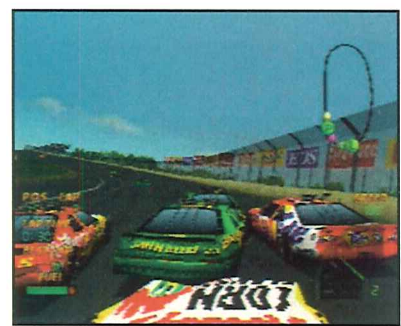
El desarrollo del juego tenderá a ser sumamente real. El héroe, por ejemplo, no podrá enfrentarse a todo un comando y salir victorioso sin siquiera despeinarse: tendrá que eliminar a sus enemigos uno a uno.

No faltará un trabajo gráfico impresionante repleto de formas poligonales renderizadas que se moverán en tiempo real, así como multitud de cámaras para seguir minuciosamente la acción.

Velocidad • EA Sports • Diciembre

Nascar 98





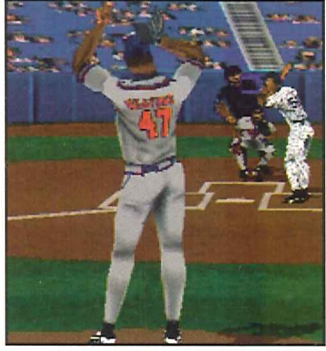
Por fin parece que este juego verá la luz en PlayStation.

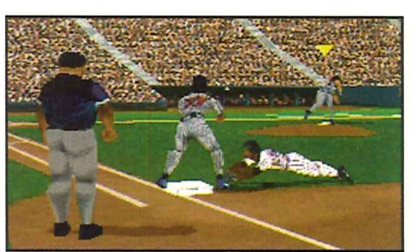
Con la licencia de la NASCAR (National Assotation for Stock Car and auto Racing) bajo el brazo, Electronic Arts nos traerá un trepidante juego de coches con 17 circuitos, 24 vehículos a elegir, opción para dos jugadores simultáneos y multitud de posibilidades de configuraciones mecánicas y climáticas.

También saldrá la versión correspondiente para Saturn.

Deportivo • EA Sports • Otoño

Triple Play





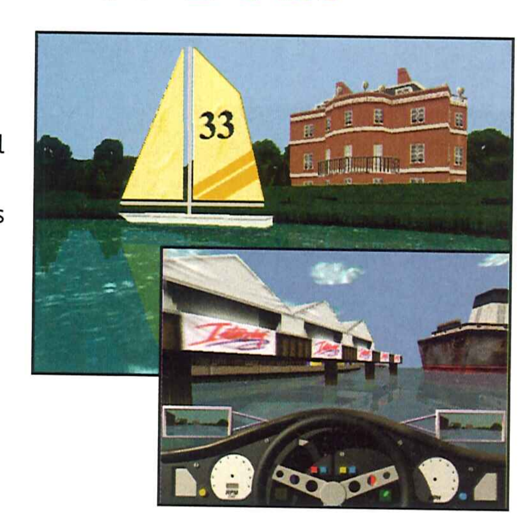
El baseball es un deporte muy popular en USA, y esta serie de EA lleva camino de convertirse en su más fiel simulador. Con nuevos elementos en la jugabilidad y algunas innovaciones gráficas se presentará esta versión para el 98.

Velocidad • Interplay • Diciembre

Power Boat

Una competición de lanchas motoras a lo largo de diferentes localizaciones y con el aliciente de poder utilizar diversas armas para entorpecer la marcha de los rivales.

Un total de nueve circuitos y tres modos de juego a elegir para un arcade trepidante que promete velocidad y emoción



Deportivo • Ocean • Diciembre

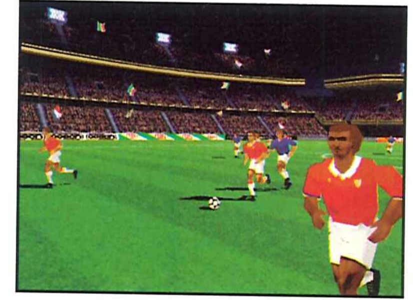
UEFA



El listón está muy alto en el género del fútbol. Sin embargo en Ocean están convencidos de que su juego será el rival a batir en la próxima temporada. Para ello, cuentan con la licencia oficial de la UEFA y sus 48 equipos nacionales afiliados, más otras 5 selecciones, 17 estadios, un entorno 3D creado mediante "Motion Capture", varios modos de juego y un buen puñado de opciones. Además alardean de tener el juego de fútbol que utiliza más "frames" de animación.

Bueno, bueno... Veremos.



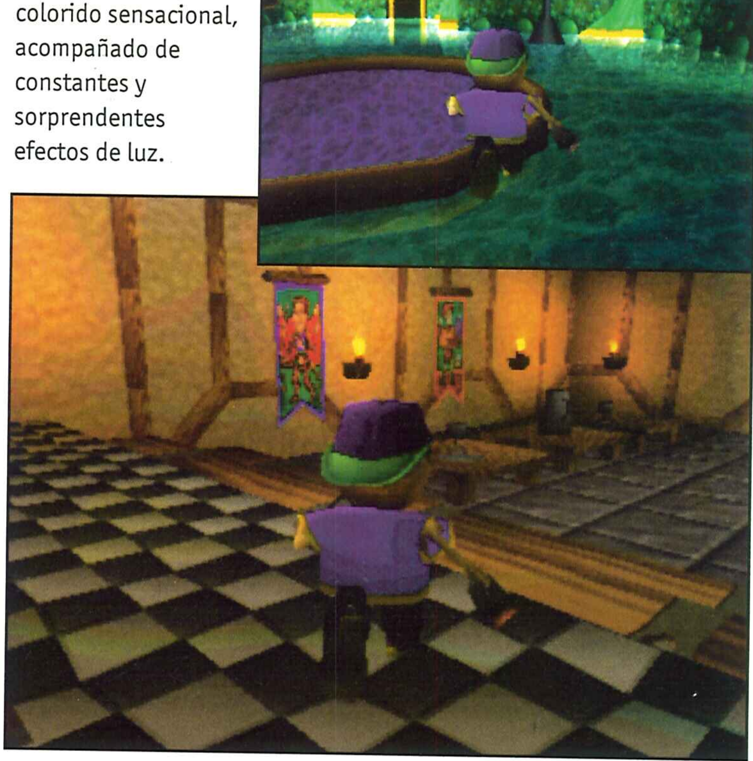


Aventura 3D • Psygnosis •

RASCAL

Otro de los juegos que va para éxito. Estamos ante una aventura en 3D que mezclará acción, puzzle, plataformas y estrategia y cuyo personaje principal ha sido creado por la factoría de Jim Henson (los responsables de los "teleñecos"). El juego se desarrollará en siete mundos diferentes en los que serán habituales los viajes en el tiempo, de modo que la acción puede desarrollarse en el pasado, presente o futuro.

Además, el aspecto gráfico del juego presentará un colorido sensacional, acompañado de constantes y sorprendentes efectos de luz.



Coches • Activision • Diciembre

Grand Tour Racing 98

Un nuevo juego de coches aterrizará a finales de año en PlayStation con una atractiva propuesta que mezclará vehículos de diferentes estilos -todoterrenos, deportivos, prototipos, etc...- pero todos ellos con un denominador común: quemar neumáticos en los más exóticos parajes.



Deportivo • Sega • Diciembre

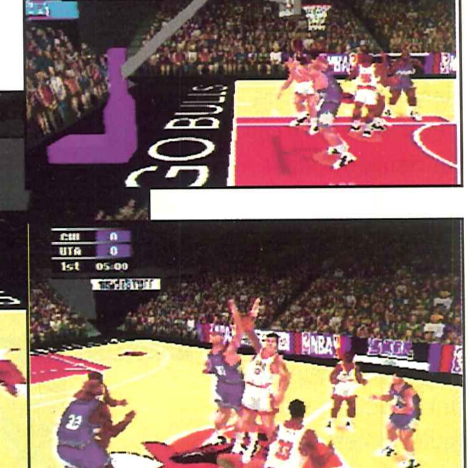
NBA Action 98

Sega ya tiene en la recámara una nueva versión de su afamado juego de baloncesto. En primer lugar se está preocupando de mejorar el apartado técnico, para lo cual está utilizando las técnicas de Motion Capture que le imprimirán un realismo total a las animaciones de los jugadores.

Por otro lado se están actualizando todas las plantillas de las 27 franquicias y se están incluyendo nuevas opciones como la entrega de premios a los mejores jugadores o grabación de records.

Todo esto apunta a que nos vamos a encontrar con un simulador francamente espectacular.



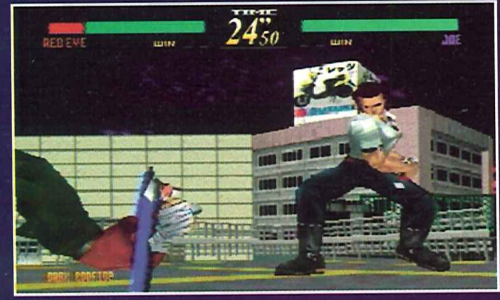


Lucha • Sega • Noviembre

Last Bronx

Sentando nuevas bases para el género









Como era de esperar, Sega ha incluido en su repertorio un nuevo juego de lucha que proviene de los arcades y que promete romper -una vez más-, todos los moldes.

Programado originalmente por AM#3 -cuando el genio Mizuguchi todavía pertenecía a este departamento- «Last Bronx» aportará bastantes novedades a este género, entre las cuales destacará la inclusión de las distintas modalidades de artes marciales con sus armas correspondientes, lo cual nos permitirá ver a luchadores utilizando nunchakus, katanas o palos de kendo con auténtica maestría.

Además, se está tratando de representar con total fidelidad algunas localizaciones de los suburbios de Tokyo donde, al parecer, estas prácticas de lucha son muy habituales.

Con todos estos elementos preparaos para recibir uno de los juegos de lucha más perfeccionados y realistas de la historia.

Beat'em up • Core • Diciembre

NINJA

Un lujoso y digno sucesor de los «Final Fight» o «Streets of Rage», pero adaptado a los nuevos tiempos.
Acción y peleas constantes entre personajes poligonales dentro de un entorno 3D con multi-perspectiva y un desarrollo bastante clásico para un juego que ofrecerá unexcelente aspecto gráfico.



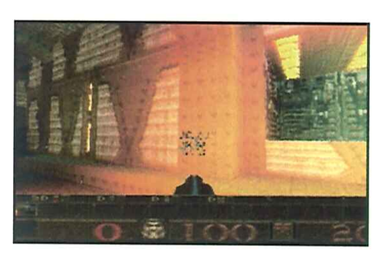


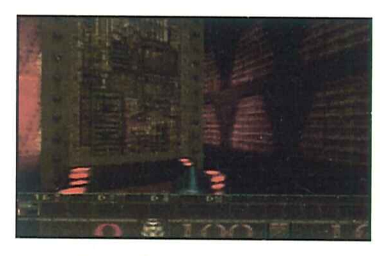
Shoot'em up estratégico • GTI• Diciembre



QUAKE







Los mísmísimos creadores de «Doom» han sido quienes han diseñado este juego, el cual seguirá las mismas premisas de su antecesor. Es decir, que en él tendremos que enfrentarnos a todo un ejército de monstruos y engendros diabólicos con la inestimable ayuda de un arsenal que ya querría para sí el propio Rambo.

De entre todas sus virtudes prometen especialmente el diseño renderizado de enemigos y decorados y la acción y jugabilidad propias de todos los juegos que este equipo de programación ha llevado a cabo.

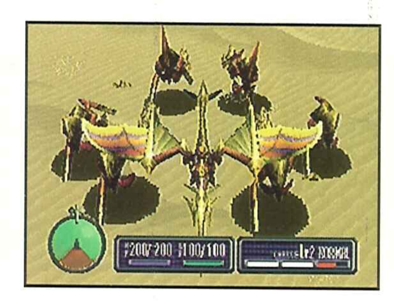


Aventura de Acción • Sega • Noviembre

PANZER DRAGOON SAGA









El giro que va a dar este programa va a ser sorprendente. Por un lado se van a mantener las fases de simulador/matamarcianos del original, pero por otro se acabarán los recorridos predeterminados ya que el dragón podrá volar libremente y dirigirse a cualquier punto de este universo tan particular para perseguir a sus enemigos.

Además, el juego intercalará fases de rol en 3D en las que el protagonista investigará diferentes localizaciones, hablará con los paisanos, recogerá items y realizará todas las tareas propias de este género. Todo esto se completará con atractivas y nuevas experiencias como la de ver transformarse al Dragón en diferentes formas.

Deportivo • Sega • Diciembre

WorldWide Soccer 98

Mejorando lo presente



La tercera entrega del exitoso simulador de fútbol de Sega apenas presentará novedades en cuanto a su aspecto gráfico, a excepción de algunas mejoras en las animaciones de los jugadores. Sin embargo, sí llegará repleta de sorpresas en su jugabilidad y en las opciones.

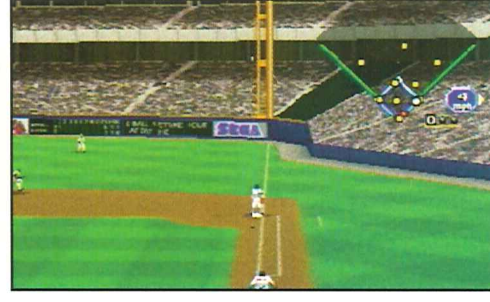
Por fin se incluirán equipos nacionles de las ligas española y francesa, habrá más niveles de dificultad, una mejorada Inteligencia Artificial para los equipos controlados por la máquina, tres nuevos estadios y nuevos modos de juego, todo ello sin necesidad de retocar su concepto de simulación que tan buenas críticas le hizo cosechar a su antecesor.

Sega se ha propuesto completar el mejor simulador de fútbol y, por lo que pudimos ver en Atlanta, no está escatimando medios para conseguirlo.

Deportivo • Sega • Octubre

World Series Baseball 98





La Liga profesional americana de béisbol también estará representada en Saturn con todos sus equipos y jugadores y un sobresaliente aspecto gráfico conseguido gracias a las técnicas de Motion Capture.



Acción/Aventura • Sega • Diciembre

Enemy Zero



Este juego está inspirado en"Alien" de Ridley Scott, y se presentará en forma de un "shoot´em up" tipo «Doom» pero haciendo un mayor énfasis en el elemento estratégico que otros títulos de este género.

«Enemy Zero» está siendo realizado por el famoso Kenji Eno (creador de la segunda parte de «D»), y la música correrá a cargo de Michale Nyman, Oscar de Hollywood por la banda sonora de "El Piano".



Deportivo • Sega • Diciembre

NHL All Star



Otro clásico deporte americano que, además de presentar un completo catálogo de opciones y una excelente factura técnica, presentrá el aliciente de permitir competir hasta a ocho jugadores simultáneamente con la utilización de dos "6 players adaptors". Una pasada.



Velocidad • Sega • Diciembre

SONIC R

Carreras de vértigo









Sonic parece decidido a no dejarse arrebatar su protagonismo en la 32 bit de Sega. No contento con tener en cartera su reciente recopilación, «Sonic Jam», muy pronto reaparecerá con un juego de velocidad que enfrentará a cinco de los personajes más conocidos del universo Sonic: Knuckles, Emmy, Tails, el Doctor Robotnik y, por supuesto, el propio puercoespín azul.

Sega prepara con «Sonic R» una emocionante competición que dispondrá nada menos que de siete modos de juego, de una opción para cuatro jugadores simultáneos y de un atractivo repertorio de elementos capaces de convertir cada una de las carreras en una auténtica locura de diversión: items, atajos, mil maneras de entorpecer el recorrido de los rivales...

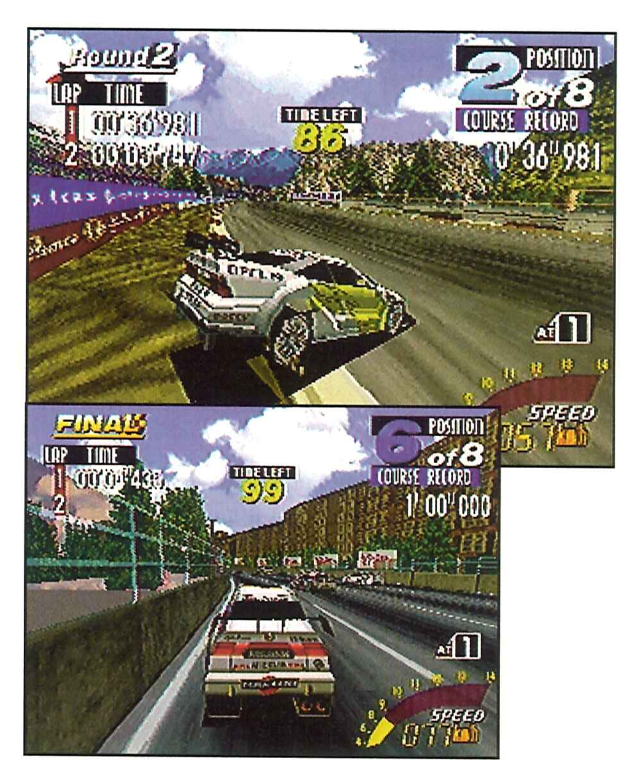
Un juego vertiginoso hecho totalmente a la medida de Sonic.

Velocidad • Sega • Diciembre/Enero

SEGA TOURING CAR

Del arcade, directamente a Saturn







Como ya os anunciamos hace unos meses, Mizuguchi y compañía están versionando otro de sus grandes éxitos arcade: «Sega Touring Car»

El objetivo es traspasar la enorme calidad de la recreativa original a los 32 bit de Saturn, de modo que no faltarán los cuatro súper bolidos que ya conocemos -Alfa Romeo 155 V6T, AMG Mercedes, Opel CAlibra V6 y Toyota Supra-, los tres recorridos diferentes y toda la jugabilidad que sólo estos señores saben aportarle a los arcades de velocidad.

Pero no contentos con esto, para esta conversión los programadores están incluyendo algunos regalos extra tales como una opción para dos jugadores a pantalla partida o varios modos nuevos de juego. Esperaremos impacientes hasta las próximas Navidades.

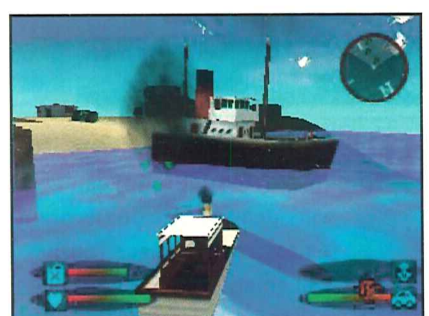
Acción • Nintendo • Sin determinar

Body Harvest



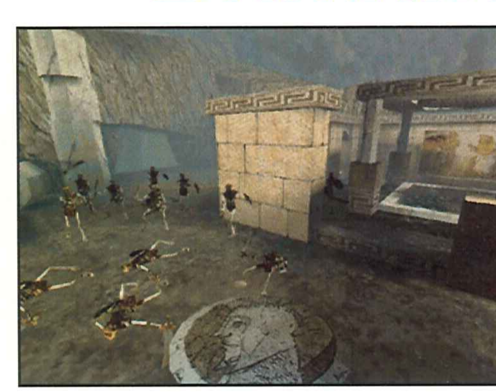
Otro juego de Nintendo de difícil definición. Para que os vayáis poniendo en antecedentes os diremos que nuestro objetivo será salvar el universo de una peligrosísima especie a través de diferentes épocas, para lo cual utilizaremos los vehículos más variopintos: desde un tanque hasta un camión de helados o una barcaza, por poner tres ejemplos variados.





Acción/Aventura • Eidos • Principios del 98

Daikatana





El famoso programador John Romero, responsable de joyas como «Doom» o «Quake», se encuentra trabajando en un fantástico juego de corte similar a sus anteriores trabajos, pero al que le está añadiendo nuevos elementos con los que pretende convertirlo en un título revolucionario. Para empezar, contará con un elaborado argumento que nos transportará hasta diferentes épocas de la historia de la humanidad. Por otro lado, se está poniendo especial énfasis en el acabado técnico y en el comportamiento de los protagonistas y los enemigos con la intención de conseguir un grado de realismo e interacción con el jugador jamás visto.



Velocidad • Ocean • Diciembre

Multi Racing Championship



Ocean se ha hecho con un fenomenal juego de rallys programado por Imagineer que poseerá todas las opciones, modos de juego, circuitos y vehículos que se le pueden exigir a un título de este tipo a estas alturas. Sin embargo, en el aspecto en el que se está poniendo un mayor empeño es en el de la jugabilidad, ya que se pretende que cualquier jugador pueda disfrutar a lo grande en cualquiera de los múltiples circuitos desde el primer momento.

Uno de los juegos de coches más prometedores que llegarán a N64.

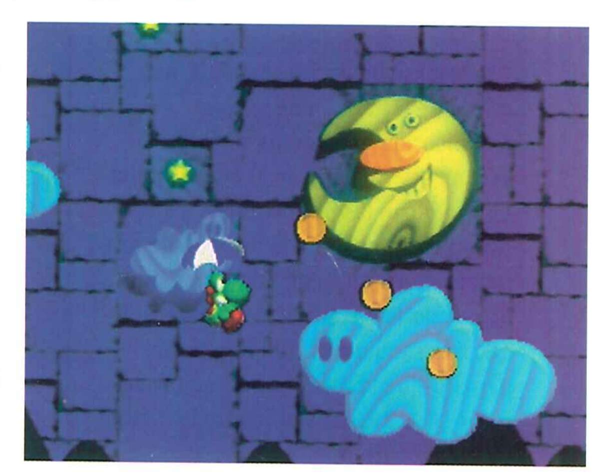


Plataformas • Nintendo • Principios del 98

YOSHI'S ISLAND 64



El inseparable compañero de Mario se prepara para estrenarse como protagonista en un bellísimo juego de plataformas en 2D pero que utilizará varios planos de scroll y un increíble efecto de relieve, sólo comparable a su brillante colorido. Y si tenemos en cuenta que todo el trabajo se está desarrollando bajo la supervisión de Sigheru Miyamoto, os podéis hacer una idea de la calidad que atesorará este cartucho.



Aventura 3D • Ocean • Diciembre-Enero

MISSION: IMPOSSIBLE

Emulando a Tom Cruise

La exitosa película protagonizada por Tom Cruise -de la cual pronto se estrenará la segunda parte- está tomando forma de videojuego gracias al trabajo de los programadores de la división estadounidense de Ocean.

«Mission: Impossible» ofrecerá una mezcla de aventura en 3D y "shoot´em up", aderezado todo ello con elementos estratégicos. La idea es ajustarse lo más posible al argumento de la película y de ahí que se esté efectuando una combinación de géneros que dará como resultado un juego único que nos hará sentirnos realmente en la piel del protagonista

Una de las mayores virtudes de este cartucho será su cuidado apartado técnico, que destacará tanto por sus detallados decorados como por los movimientos suaves e ilimitados del protagonista.

Las espectativas que hay en este juego son máximas, pues no en vano Ocean ha afirmado que se ha gastado la "modica" cifra de 2 millones de dólares (casi 300 millones de pesetas) en su producción.









Deportivo • Konami • Diciembre/Enero

NAGANO WINTER OLYMPICS

Konami se ha hecho con la licencia oficial de los próximos juegos olímpicos de invierno para realizar este atractivo juego en el que se podrá disfrutar con las pruebas más espectaculares sobre la nieve, bajo una realización técnica de lujo y un estilo de competición más cercano al arcade que a la simulación. Tendrá opción para dos jugadores y varios modos de juego. Este título también será editado para PlayStation.





Lucha • Midway • Enero ´98

MACE: THE DARK AGE

Seguro que a muchos usuarios de N64 les apetecía ver en su consola un juego de lucha que siguiera las pautas de los nuevos monstruos del género. Pues bien, este título -realizado originalmente por Atari para los salones recreativos- presentará a 16 luchadores poligonales, bien armados, capaces de moverse libremente por escenarios 3D y ofrecer combates emocionantes, repletos de combos y golpes especiales. Habrá, además, jefes finales, posibilidad de utilizar objetos del escenario tales como armas y hasta fatalities. Lucha en su estado más puro.









Acción • Titus • ´98

SUPERMAN 64

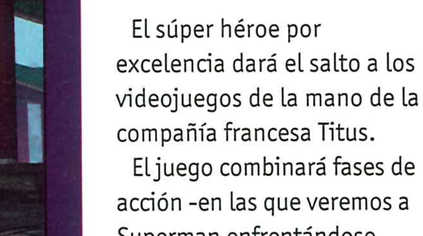


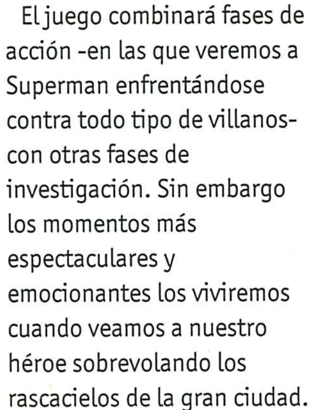


El súper héroe por excelencia dará el salto a los videojuegos de la mano de la compañía francesa Titus.

El juego combinará fases de acción -en las que veremos a Superman enfrentándose contra todo tipo de villanos- con otras fases de investigación. Sin embargo los momentos más espectaculares y emocionantes los viviremos cuando veamos a nuestro héroe sobrevolando los rascacielos de la gran ciudad.



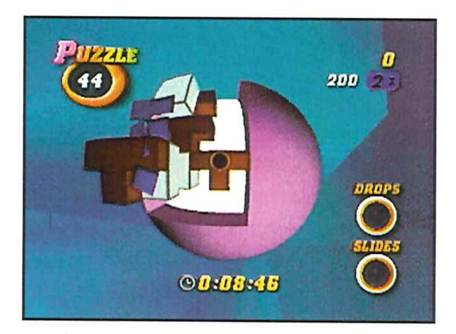




Puzzle • Nintendo • Enero ´98

Tetrisphere





El juego de puzzle más famoso de todos los tiempos mostrará una nueva cara en este cartucho en el que deberemos casar las piezas en una sorprendente esfera tridimensional.

No faltarán las opciones y modos de juego clásicos de la serie, pero aún está por ver si esta original secuela alcanzará el éxito de su predecesor.

Lucha • THQ • Diciembre

WCW vs NWO: World Tour



El primer juego de "wrestling" o lucha libre que aparacerá para Nintendo presentará nada menos que a 60 luchadores, ofrecerá opciones para cuatro jugadores simultáneos y permitirá ver a los grandes de este deporte creados mediante polígonos y con sus rostros digitalizados. Será compatible con el "Rumble pack".

Aventura 3D • Nintendo • Diciembre

BANJO-KAZOOIE

¿Mejor que «Mario 64»?









Antes de que comenzara la feria de Atlanta, Howard Lincoln -presidente de Nintendo of America- nos habló de una maravilla llamada provisionalmente "Dreams" que sería presentada en el E3 y que iba a dejarnos a todos con la boca abierta.

Pues bien, este juego ha tomado finalmente el nombre de «Banjo-Kazooie» y hemos podido comprobar que las palabras del "mandamás" de Nintendo eran totalmente ciertas: los chicos de Rare se van a desmarcar con un juegazo muy en la línea de «Super Mario 64», pero que asumirá los avances técnicos que se han ido "descubriendo" desde la salida de este título.

Esta aventura presentará a dos nuevas mascotas, Banjo -un osezno- y Kazooie -un pajarillo rojo-, quienes deberán recorrer juntos 16 maravillosos mundos exquisitamente diseñados y en los que el desarrollo de los acontecimientos será totalmente imprevisible y donde cualquier cosa podrá suceder. En diciembre, en N64.

Plataformas • Interplay • Enero ´98

Earthworm Jim 3D

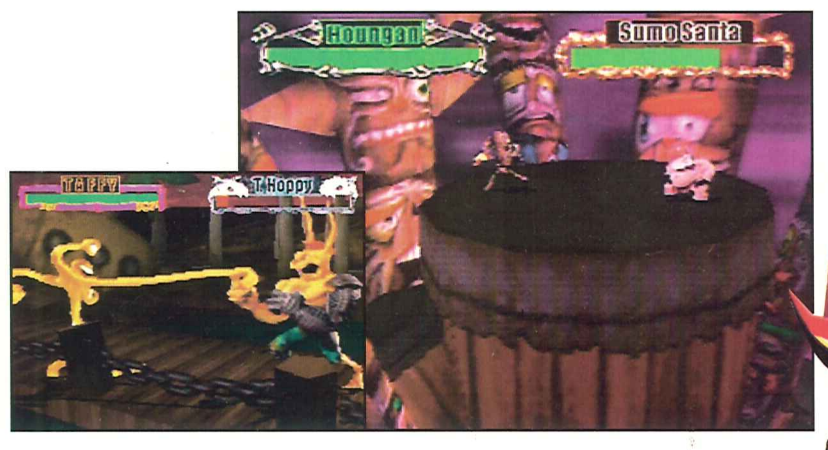


La lombriz más valiente del sector también tendrá su correspondiente aventura en N64. Aparte de presentar su nuevo "look" en 3D, el bueno de Jim se reencontrará con algunos de sus viejos compañeros y se verá metido en todo tipo de jaleos, laberintos y enfrentamientos, todo ello bajo el inconfundible sentido del humor que ha hecho famosa a esta serie.



Lucha • Interplay • Otoño

CLAY FIGHTER EXTREME



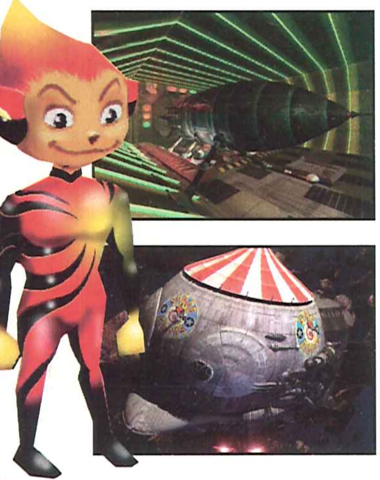
La versión para N64 de este juego apenas presentará diferencias con respecto a su homónima de PlayStation:veremos a los mismos 10 nuevos personajes disfrutando de su recién estrenado entorno tridimensional y haciendo gala de su gran sentido del humor.

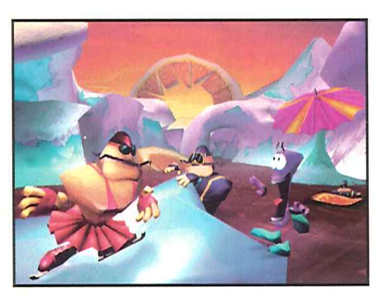
El juego estará repleto de detalles originales como deformaciones de los luchadores o cambios inesperados de escenarios durante los combates, configurando un juego de lucha original y simpático.

Aventura 3D • Infogrames • Enero

SPACE CIRCUS







Infogrames tiene un as guardado en la manga: «Space Circus», un juego tan original en su planteamiento como impresionante a nivel técnico.

En esta aventura el jugador deberá probar sus dotes artísticas en un circo espacial que se encuentra en peligro por la envidia que ha provocado en otra feria rival.

El juego contará con 8 mundos virtuales, cada uno de ellos creados con 70.000 polígonos, y todo un repertorio de animaciones, efectos visuales y la posibilidad de dialogar con más de 350 personajes. Todo esto sin olvidar el peculiar sentido del humor al que nos tiene acostumbrados esta compañía.

Aventura/Rol • Nintendo • Finales del 98

ZELDA 64

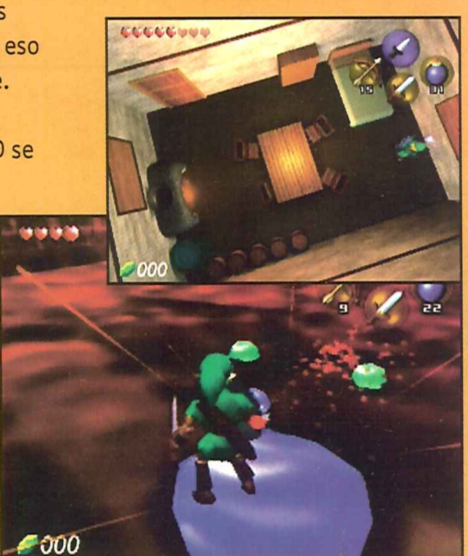
Qué os vamos a decir de este título que no os hayamos contado ya, salvo que todavía queda más de un año (si no ocurre nada raro) hasta que llegue a nuestro país.

De hecho en Atlanta ni siquiera había una versión jugable, sino que sólo se mostraron unas imágenes -espectaculares, eso sí- en una pantalla gigante.

Nadie duda de que esta maravillosa aventura en 3D se convertirá en un juego revolucionario y tal vez, a juzgar por las imágenes, en el mejor juego de la historia.

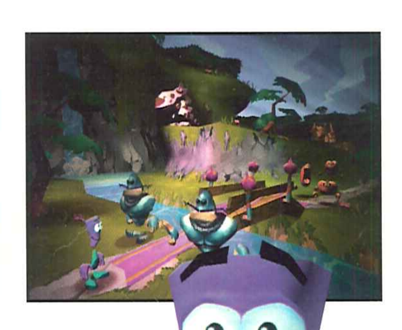
El problema es que nadie sabe cuándo se producirá tal acontecimiento...

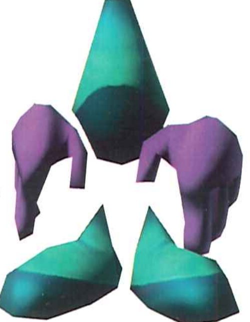




Aventura 3D • Ubi Soft • Marzo

TONIC TROUBLE





Los chicos de Ubi Soft están dispuestos a crear un personaje capaz de competir con el mismísimo Mario. Para ello están trabajando en un precioso juego que adoptará el estilo de las aventuras en 3D y que permitirá total libertad de movimientos para el protagonista, quien deambulará por unos decorados tan alucinantes como vistosos y coloristas.

El juego estará lleno de sorpresas y en Ubi alardean de que no hay precedentes de un juego con un número de personajes tan elevado. El protagonista, Ed, será un simpático extra-terrestre que visita nuestro planeta para echarnos una mano a los terrícolas.

Aventura 3D • Nintendo • Enero 98

Conker's Quest
Más mundos tridimensionales





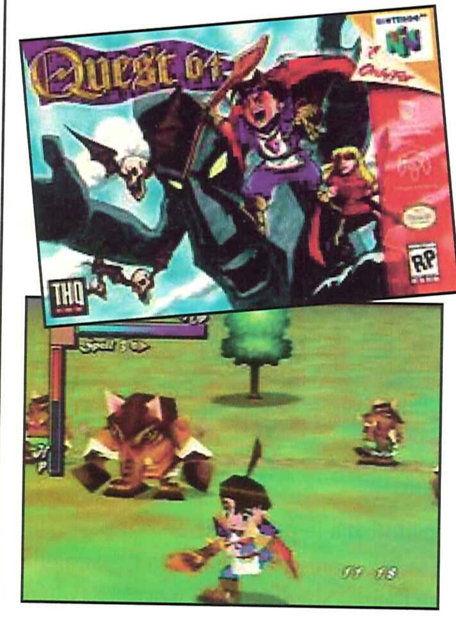

La otra gran joya de Rare (y por ende de Nintendo) en el E3 fue este precioso proyecto de juego llamado «Conker´s Quest». Esta vez los protagonistas son dos traviesas ardillas llamadas Conker y Berri dispuestas a explorar un maravilloso y fantástico mundo tridimensional dividido en cuatro sectores.

Además del extraordinario trabajo técnico que vuelve a demostrar las posibilidades de esta consola para crear imágenes a alta resolución, los programadores destacan el gran avance que están consiguiendo dentro de la inteligencia artifical del juego y que permitirá que los protagonistas sean conscientes del entorno que les rodea, reflejando en sus rostros cuándo las cosas marchan bien o cuándo están metidos en problemas. El mundo de Mario ya tiene sucesores.



Quest 64

Rol • THQ • Enero '98



Estamos ante el que seguramente será el primer juego de rol puro para N64. Un cartucho de 96 megas en el que controlaremos al protagonista a lo largo y ancho de un extenso mapeado en 3D donde no faltarán los hechizos, la magia y los constantes diálogos con los paisanos de turno

Top Gear Rally

Velocidad • Kemko • Diciembre

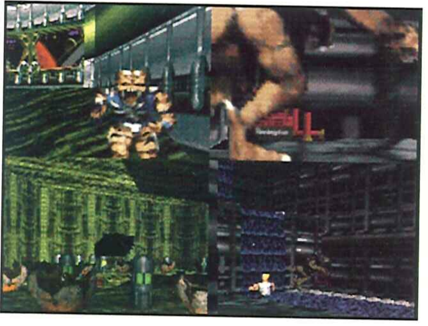
Un juego de coches que se une a la moda de los Rallies, ofreciendo vehículos conocidos por todos los aficionados -Escort, Toyota, Porsche-, y un estilo de conducción muy propio de esta competición, con posibilidad de realizar contravolantes, derrapes y frenadas bruscas a lo largo de 6 extensos circuitos.





Duke Nuken 64

"Shoot'em up" subjetivo • GTI • Diciembre




Dentro de los juegos tipo «Doom» este título se está convirtiendo en uno de los favoritos del público por su desarrollo repleto de acción y sus originales elementos estratégicos.

Esta versión incluirá una opción para cuatro jugadores simultáneos y 35 niveles exclusivos.

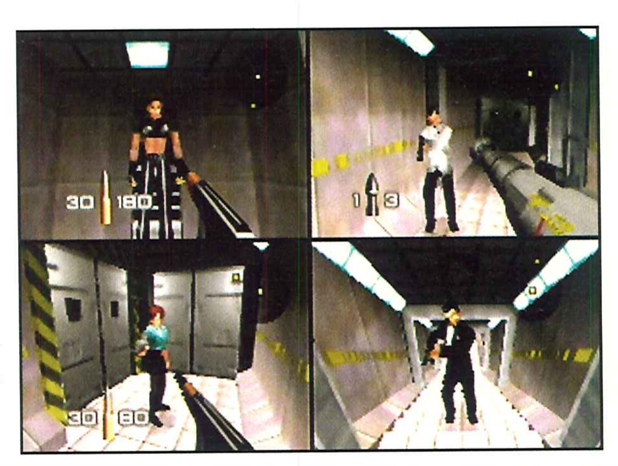
Acción/Aventura • Nintendo • Diciembre

GOLDEN EYE 007



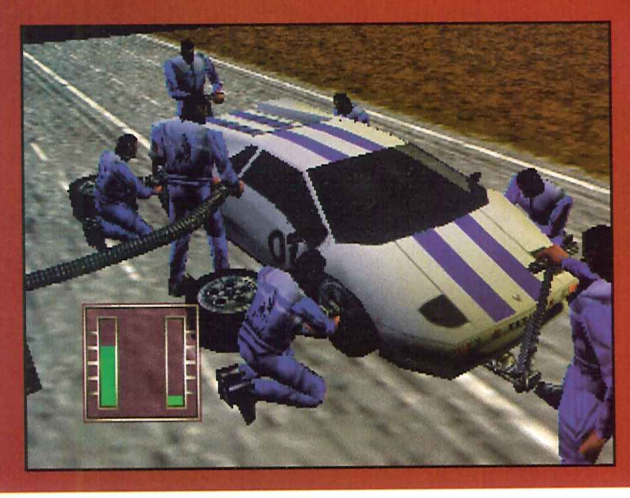
Después de año y medio de retrasos, reprogramaciones y otros problemas, el juego basado en la última película de James Bond se está convirtiendo en un "shoot´em up" estratégico en perspectiva subjetiva.

Lo que parecía destinado a ser un título menor, se mostró en la feria como un juego de enormes posibilidades que, lejos de limitar al jugador a disparar, le propondrá enfrentarse a toda una aventura de espionaje, en la que incluso se premiará el hecho de reducir a los enemigos antes que eliminarlos. Y como regalo, opción para 4 jugadores simultáneos a pantalla partida y compatibilidad con el Rumble Pak.



Velocidad • Titus • Octubre

LAMBORGHINI 64









Un juego de coches que apostará por la diversión más directa y las carreras más competitivas, ligándose claramente al estilo arcade. Además del modelo que dará nombre al juego, también podrán elegirse otros deportivos famosos como Porsche, Ferrari y Bugatti.

Los cinco modos de juego, la opción para dos jugadores y las posibilidades de configuración de los vehículos serán otros de los alicientes que presentará este gran juego.

Acción/Aventura • Iguana • Finales del 98

SHADOW MAN



Durante el E3 fuimos invitados a la presentación por parte de Iguana de un proyecto que hasta ese momento había sido llevado en súper secreto. Este proyecto se llama «Shadow Man» y está basado en otro de los populares comics de Acclaim (al igual que "Turok").

La verdad es que el juego -una aventura 3D en tercera persona- tiene una pinta de las de quitarse el sombrero y los chicos de Iguana nos contaron que su desarrollo no tendrá nada que ver con los juegos convencionales. El protagonista vivirá una experiencia real repleta de matices y diferentes sensaciones, donde los combates cuerpo a cuerpo, a pesar de los habrá, no serán más que un simple elemento dentro de este complejo mundo. Este juego -que promete ser uno de los grandes éxitos del próximo año- será programado para N64 y PlayStation.

F-ZERO 64





El mítico juego de SNES diseñado por Miyamoto se encuentra en plena remodelación para estrenarse en breve en N64. Este título marcó una época dentro de los juegos de velocidad y ahora pretende aprovecharse de toda la potencia de esta consola para ofrecer un juego de competición de vehículos del futuro, con toda la calidad, competitividad y emoción que Miyamoto sabe darle a estos títulos. Seis bólidos a elegir y hasta 20 circuitos diferentes serán sus cartas de presentación.





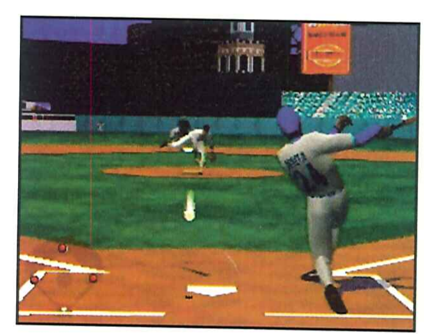
Velocidad • Nintendo • Sin determinar

Deportivo • Nintendo • Diciembre

Major League Baseball

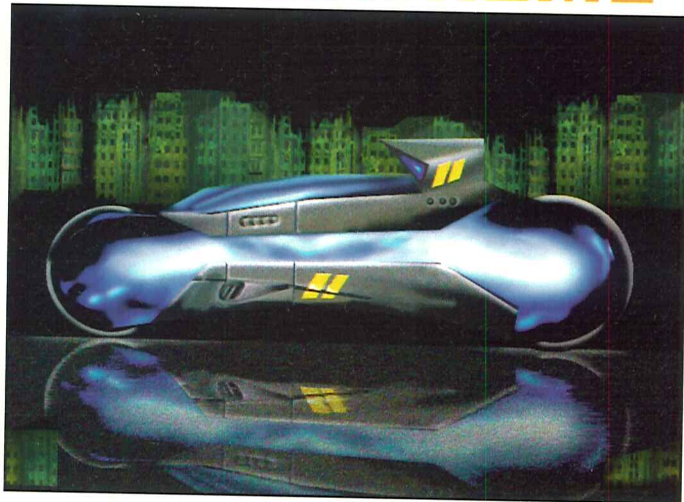
Otra modalidad deportiva que se estrena en N64: el béisbol. Con la licencia oficial de la Major League y los consejos del mejor jugador de ésta, Ken Griffey, el grupo Angel Studios está completando un realista simulador de este deporte con más de 35.000 frames de animación dentro de un impresionante diseño tridimensional.

Todo apunta a que será un título en el que los aficionados a este deporte encontrarán su juego ideal.

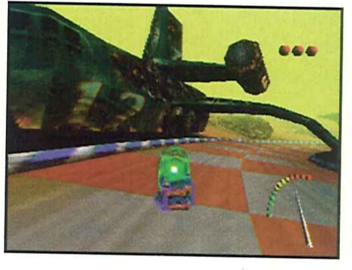


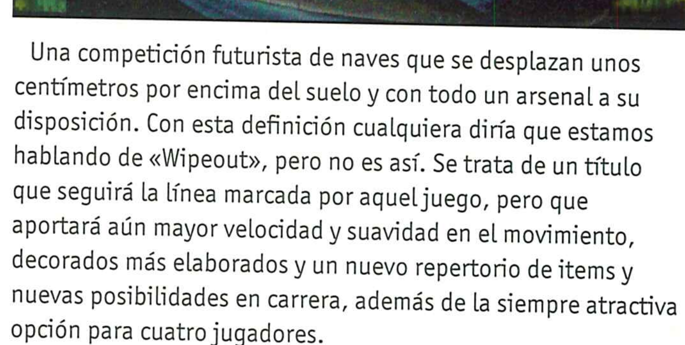
Velocidad • Acclaim • Noviembre

EXTREME G

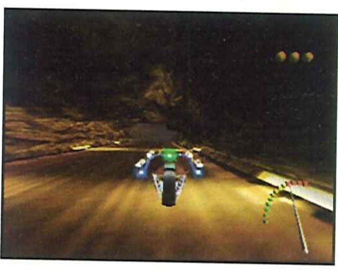








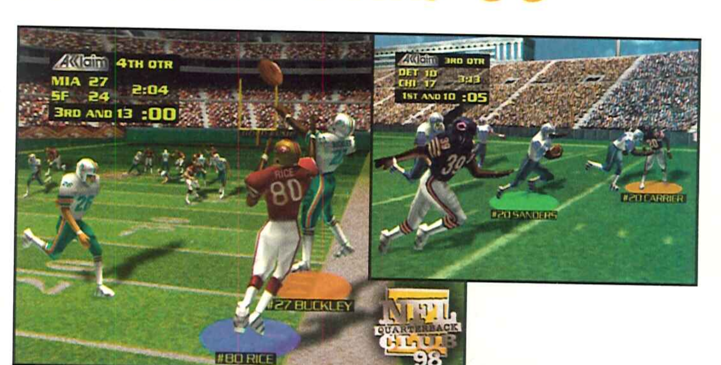
Una competición futurista de naves que se desplazan unos centímetros por encima del suelo y con todo un arsenal a su disposición. Con esta definición cualquiera diría que estamos hablando de «Wipeout», pero no es así. Se trata de un título que seguirá la línea marcada por aquel juego, pero que aportará aún mayor velocidad y suavidad en el movimiento, decorados más elaborados y un nuevo repertorio de items y nuevas posibilidades en carrera, además de la siempre atractiva opción para cuatro jugadores.



Deportivo • Acclaim • Diciembre

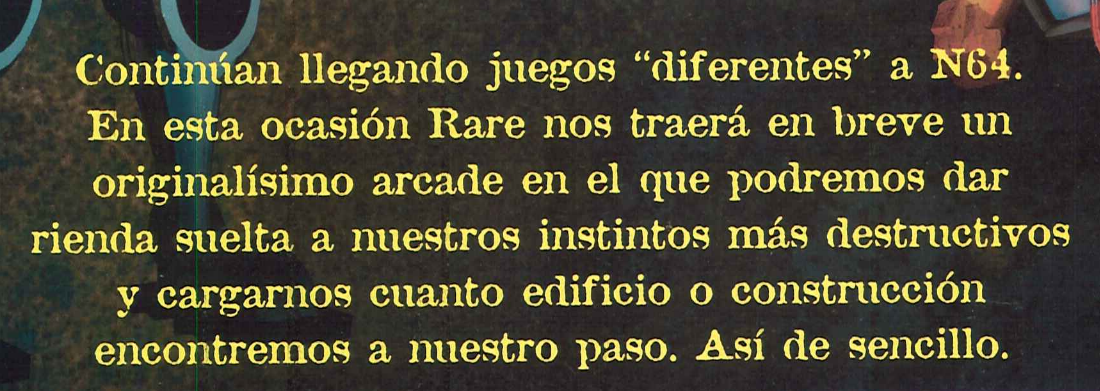
NFL Quarterback Club 98

Con la licencia oficial bajo el brazo y los sabios consejos del dos veces MVP de la liga, Brett Favre, se presentará este juego de fútbol americano hecho a la medida de los fans de este deporte, con todo tipo de opciones para realizar fichajes, crear jugadores y organizar ligas. Muy completo.





"Nasío pa' arrasá"



Continúan llegando juegos "diferentes" a N64. En esta ocasión Rare nos traerá en breve un originalísimo arcade en el que podremos dar rienda suelta a nuestros instintos más destructivos y cargarnos cuanto edificio o construcción encontremos a nuestro paso. Así de sencillo.

Imagina que un camión que transporta dos misiles nucleares tiene un fallo en los sistemas de seguridad y se tiene que dirigir hacia el punto de detonación por la ruta más corta, es decir, atravesando todas las poblaciones que encuentre en su camino.

Imagina también que el más mínimo choque con un edificio podría provocar una explosión que sumiría a todo el planeta en un invierno nuclear y destruiría toda forma de vida.

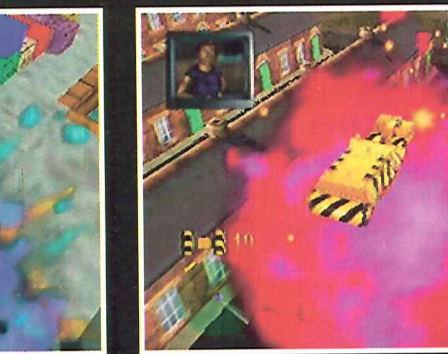
Por último, imagina que la única posibilidad de salvación es destruir todos los obstáculos que haya en su camino y que tú eres el encargado de hacerlo...

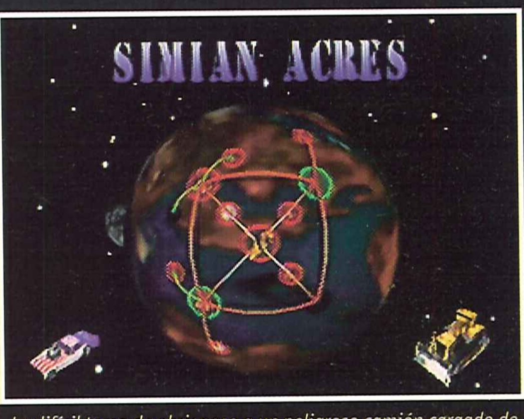
Bien, pues si nada falla, a partir de septiembre todas estas suposiciones tomarán forma en uno de los juegos más originales que hemos visto: «Blast Corps». En él tendrás a tu cargo una escuadra de demolición que, mediante todo tipo de máquinas y vehículos, deberá abrirle paso a este camión desbocado, derribando todos los edificios, casas y demás obstáculos que se interpongan en su camino para evitar el desastre.

Las posibilidades gráficas de la N64 serán "explotadas" (y nunca mejor dicho) al máximo para darle un entorno 3D sumamente real a este título que, sin duda, tiene rodas las posibilidades de "arrasar".









La difícil tarea de abrir paso a un peligroso camión cargado de misiles nucleares nos llevará a realizar misiones por todo el planeta, utilizando para cada misión distintos tipos de vehículos.



La humanidad -por trigesimonovena vez - está en peligro. Estos son Amber, Clark, Wesley y Spike, los miembros del equipo de demolición «Blast Corps» que tendrán que aplicar toda su habilidad y experiencia para resolver un acuciante y difícil problema de seguridad mundial. Estamos en sus manos.

Rare está cuidando especialmente el aspecto gráfico de «Blast Corps», y junto a un gran detallismo encontraremos un completo entorno 3D por el que podremos movernos con total libertad.

Este es el camión al que tendremos que abrirle paso hasta la zona de detonación. Si no actuamos con rapidez, el resultado será una impresionante explosión nuclear.

Para llevar a cabo nuestra tarea de demolición contaremos con todo tipo de vehículos, como una excavadora, un buggy un coche de policía e incluso varios tipos de robots.

DUKE NUKEM 3D

Solo ante el peligro

Prepárate para la experiencia de tu vida. El equipo de programación Lobotomy está ultimando el que puede ser el mejor "shoot'em up" subjetivo que ha pisado los circuitos de Saturn. «Duke Nukem 3D» se acerca y nadie lo va a parar.



Su llegada al mundo de las consolas viene precedida por una tremenda fama en PC.

En principio no le hemos visto nada que nos pueda resultar sospechoso.

Cuando veas que tu ciudad está siendo invadida por asquerosos alienígenas que surgen por doquier, que incluso han tomado tu salón recreativo favorito y que allí mismo se están merendando a tu vecinita del cuarto, no te quedará otro remedio que coger la ametralladora que guardabas en el cajón y comenzar la labor de limpieza y rescate que sólo tu puedes llevar a cabo....

Pero la tarea no será fácil: las calles de Los Angeles están completamente infestadas de horrendos alienígenas como si de un mal final de "Independence Day" se tratara y sabes que la solución definitiva pasa por volar hasta la enorme estación espacial que estos perversos invasores han instalado en la Luna.

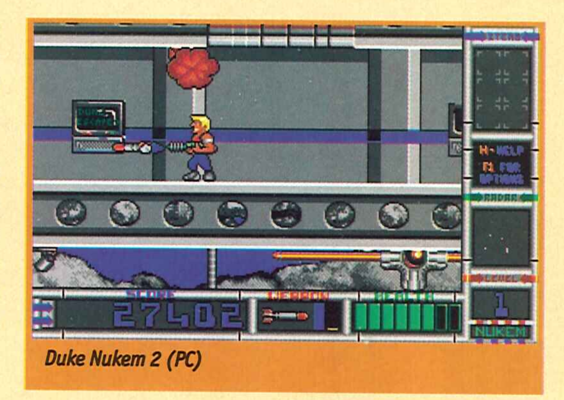
Afortunadamente no estarás solo: tu arsenal de escopetas, ametralladoras, cañones, lanzacohetes, granadas de detonación y ese extraño pero efectivo rayo reductor que lograste arrebatarle a los aliens te acompañarán como amigos inseparables a lo largo de los 28 niveles que te separan de la base lunar. No olvides coger también las botellas de aire para poder bucear en las fases subacuáticas, ni el jetpack que te permitirá alcanzar los lugares más recónditos....

«Duke Nukem 3D» basará sus principales atractivos en que, además de ofrecer una acción desenfrenada, te permitirá una libertad absoluta de movimientos, tales como moverte en horizontal o vertical, saltar, agacharte, correr, mirar hacia arriba y hacia abajo, nadar, bucear y hasta volar con el jetpack. Todo ello lo podrás llevar a cabo en un entorno completamente 3D plagado de detalles con unos decorados dotados de impresionantes gráficos en los que la palabra "interacción" cobrará un nuevo significado.

En fin, si te atrae esta divertida "película" de extraterrestres tendrás que esperar al mes próximo, que será cuando Sega ponga a la venta este prometedor juego para Saturn que tiene todas las papeletas de convertirse en el mejor "shoot´em up" existente para esta consola.

La enrevesada historia de «Duke Nukem 3D»

La primera versión de «Duke Nukem 3D» apareció hace ya año y medio en PC y supuso un auténtica bombazo en el género del "shoot´em up" subjetivo o estratégico. Este programa fue desarrollado por Apogee, (compañía que también creó, junto a ID Software el mítico «Doom») y quienes también son muy conocidos en el mundillo de PC por la calidad de sus juegos de "shareware" (programas de difusión gratuita por los que hay que pagar derechos de autor si se utilizan asiduamente). Dos de los juegos shareware más populares de la historia fueron precisamente los "abuelos" de el título que hoy tratamos, «Duke Nukem» y «Duke Nukem 2», los cuales, con un aguerrido policía como protagonista, tenían la estructura clásica de un "shoot´em up" de plataformas. Posteriormente Apogee decidió rescatar a uno de sus personajes más carismáticos para hacerlo protagonista de su nuevo juego en 3D.
La llegada a las consolas de este título correrá a cargo de Lobotomy -quienes, por cierto, también están programando «Quake»- y se iniciará en Saturn, si bien más adelante saldrán las versiones respectivas para PlayStation y N64.



Duke Nukem 2 (PC)

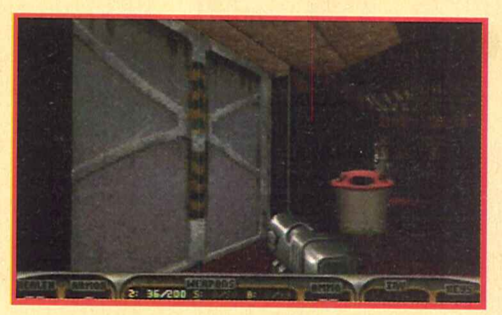
Una nueva invasión extraterrestre ha llegado a la Tierra. Pero esta vez va a ser muy diferente: este aluvión de aliens tendrá que ser detenido exclusivamente por ti.



Los alienígenas mutantes han tomado la ciudad y se disponen a hacer lo propio con el resto del planeta. La variedad y la dureza de estos monstruos nos pondrá las cosas muy complicadas en este juego cargado de acción.









La acción frenética de «Duke Nukem 3D» se desarrollará en los detallados escenarios de la ciudad de Los Angeles, de una estación espacial y de la base lunar de los extraterrestres.













Un género muy bien surtido

El "shoot'em up" subjetivo es un género que cuenta con excelentes representantes en Saturn. Junto al clásico «Doom» -padre del género- encontramos su versión "rolera" en «Hexen», donde tenemos incluso tres personajes a elegir y un fuerte componente de aventura. En «Exhumed» se mezclan lo histórico y lo moderno en un fascinante y peligroso viaje al Egipto de los Faraones. El juego que está más cercano en cuanto a argumento a «Duke Nukem 3D» es el conocido «Alien Trilogy», basado en la exitosa trilogía de películas y que posee una excelente ambientación.



Humor negro, sarcasmo y un desmesurado culto por lo absurdo son algunas de las características de la serie «Mundo Disco». Estas premisas se mantendrán intactas en esta segunda parte que llegará en breve a PlayStation y Saturn, pero todo el juego se verá ahora arropado con un espectacular planteamiento gráfico, muy cercano a los dibujos animados.

Mundo Disco 2

El regreso de Ricewind

Esta nueva historia empieza cuando nuestro viejo amigo, el mago Ricewind, mete la pata ¡cómo no! y hace explotar una bomba que volatiliza media ciudad y que afecta a uno de los funcionarios más regulares en su trabajo: la Muerte. Las cosas desde ese momento se salen de madre y los muertos empiezan a deambular por las calles esperando a que alguien venga a reclamar sus almas. No se pueden celebrar entierros, ni velatorios y MundoDisco se puebla por completo de espíritus errantes.

El archicanciller, que busca a alguien inteligente y audaz para enfrentarse a la cuestión, tiene que conformarse con enviar al propio Ricewind a buscar a la Muerte. Desgraciadamente la Parca ha perdido la memoria y ahora se dedica a tostarse al sol de las más exóticas playas.

Como habréis supuesto, nuestra misión consistirá en realizar mil y una triquiñuelas para convencer a la Muerte de que deje de ligar bronce y que se dedique a lo suyo: llevarse a las almas al purgatorio cuando les llegue su hora.

Este curioso argumento dará lugar a situaciones tan estrambóticas como divertidas en las que la retorcida mente de Terry Pratchet (creador de MundoDisco) se dejará notar. Pero con «Mundo Disco 2» no sólo vamos a recuperar una aventura gráfica de un peculiar sentido del humor y exacerbada dificultad, sino que también disfrutaremos de unos gráficos impresionantes al más puro estilo dibujo animado, con enormes personajes y multitud de efectos gráficos y zooms. No en vano 50 animadores han trabajado sin parar para dar vida a la ingente cantidad de personajes que intervienen en esta loca aventura.

Como ocurriera con la primera parte, el sistema de juego será muy intuitivo -de esos de simplemente pinchar para andar, coger, usar o hablar-y además se facilitarán las cosas gracias a que los textos -que no las voces- estarán traducidas al castellano.

Los amantes de los juegos surrealistas y alocadamente cómicos encontrarán lo que andan buscando a partir del mes próximo.







Los menús serán muy semejantes a los de la primera parte, e igualmente mantendrán un sistema fácil e intuitivo de control.







En esta aventura participarán infinidad de personajes, con la peculiaridad de que todos han sido generados utilizando las técnicas de animación tradicionales (como en los dibujos animados). El resultado será casi más una película que un videojuego.

Pese a lo que veáis en estas pantallas, los textos del juego estarán traducidos: único modo de enterarse de todas las sutilezas de los diálogos.



Igual que en la primera parte, para movernos de un lugar a otro dispondremos de mapas en los que se señala la posición de las distintas localizaciones.





El humor que se ha imprimido en gráficos, argumento y situaciones.



Cuidadín, cuidadín... Ricewind, el brujo más loco y despistado de la historia, amenaza con volver a meternos en una aventura de la que nos va a resultar casi imposible salir.

Tiene pinta de ser tan difícil como la primera parte.

El juego mostrará numerosos guiños cinéfilos. ¿Podríais decirnos de qué va la Muerte en este caso en concreto?















RESIDENT EVIL

Nadie podrá escapar...

Los usuarios de SegaSaturn están de enhorabuena. El mes próximo va a llegar hasta su consola la versión de un juego que, de no haberse interpuesto en su camino Lara Croft y su genial «Tomb Raider» habría sido elegido, sin duda, la mejor aventura de acción del ´96.







Que esta versión para Saturn incorpore mejoras con respecto al original para PlayStation

Y lo cierto es que el premio no habría sido en absoluto inmerecido pues sin duda «Resident Evil» es uno de los juegos más impactantes que hemos visto jamás en consola alguna.

Muchos de vosotros ya sabréis de lo que estamos hablando, pero para quienes no hayáis tenido la oportunidad de conocer las excelencias de este juego de Capcom -que, como sabéis, fue editado para PlayStation hace prácticamente un año- os recordaremos su argumento.

Un grupo de las fuerzas especiales de la policía se ve atrapado en el interior de una enorme mansión embrujada. Los monstruos que aguardan en el jardín hacen imposible la huída, pero dentro de la casa las cosas no son menos peligrosas. Para enfrentarnos al reto de encontrar la clave del misterio que envuelve a esta historia podemos elegir entre jugar con una chica (modo fácil) o con un chico (modo difícil) y en ambos casos nuestra misión consistirá en recorrer la mansión defendiéndonos de los ataques de cientos de monstruos, al tiempo que buscamos armas y objetos, resolvemos numerosos enigmas y, sobre todo, demostramos que somos tan listos como hábiles. Os aseguramos que todo esto no resultará una tarea sencilla, aunque sí verdaderamente apasionante.

Puede que algunos estéis pensando en estos momentos que el retraso de esta versión para Saturn -cuando se empieza a hablar de que la segunda parte para PlayStation llegará en la primavera del próximo año-, le hace perder interés a este lanzamiento. Pero nada más lejos de la realidad. Además de que «Resident Evil» sigue manteniendo su "frescura" de siempre, esta versión para Saturn incorporará bastantes novedades con respecto a la original y así podremos disfrutar, por ejemplo, de un nuevo modo de juego "uno contra uno" que aparecerá tras acabar la aventura, de nuevos y más terroríficos enemigos, de nuevos vestuarios y de algunas diferencias importantes en el final del juego. Será la misma aventura, con los mismos mapeados y las mismas situaciones, pero plagada de detalles nuevos e interesantes.

Por ahora sólo hemos podido jugar con una versión sin acabar y en japonés, pero os podemos asegurar que ha conseguido volver a ponernos la carne de gallina...







El seguimiento de la acción es uno de los aspectos más brillantes de este juego. Los cambios de cámara se realizan de manera automática en función de la posición que ocupe el personaje y nos ofrecerán primeros planos, picados, rotaciones, escorzos... todo ello pensado para aumentar la atmósfera de tensión.

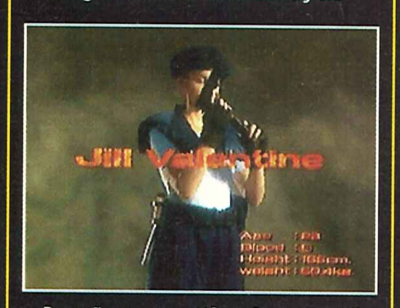


Esta versión incorpora bastantes novedades con respecto al original para PlayStation, como pueden ser nuevos monstruos y nuevo vestuario o un original e interesante modo "uno contra uno".

El dominio de las 3 dimensiones también se pondrá de manifiesto en esta versión para Saturn, la cual nos permitirá -al igual que su predecesora- movernos con entera liberta por los pasillos y habitaciones de esta misteriosa y peligrosísima mansión.



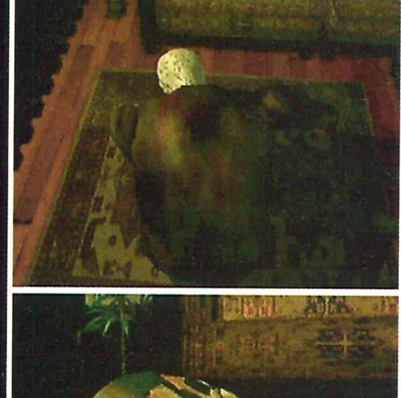
A pesar de su rudo aspecto, si decidimos afrontar la misión controlando a Chris elegiremos con ello el modo difícil.



Pequeña, pero mortífera. Jugar con Jill será más fácil que con Chris ya que puede llevar más armas y salvar más a menudo.



El tercer superviviente se llama Barry y aunque no podremos jugar con él, aparecerá en ocasiones para ayudarnos.





美術品の一つのようだ



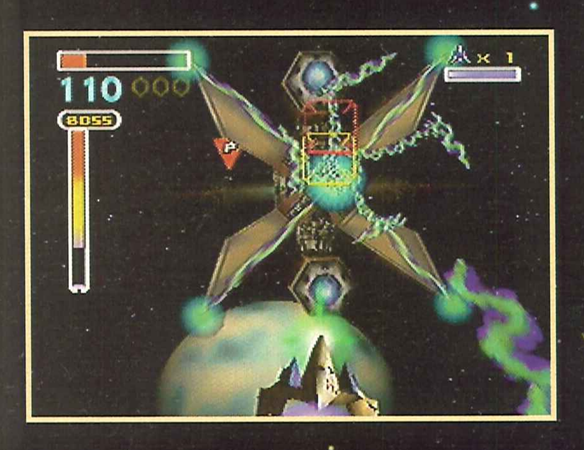


La versión Saturn también ofrecerá numerosas escenas cinemáticas integradas perfectamente en el juego que tendrán el objetivo de ambientar (o, mejor dicho, de asustarnos), o de mostrarnos detalles imprescindibles para seguir avanzando.



El retraso con respecto a la versión PSX. No parece tener más defectos.

LYLAT WARS



Han pasado varios años, pero Fox McCloud y sus amigos siguen recorriendo la Vía Láctea como auténticos caballeros andantes estelares. Muchos los recordaréis como los héroes de «Star Wing» y aunque algunos líos de licencias y copyrights han motivado que este juego haya adoptado en Europa un nombre diferente al de su antecesor, lo cierto es que este cartucho mantendrá vivo el espíritu que llevó a esta simpática pandilla a lo más alto entre las creaciones de Nintendo.

Poder revivir estas apasionantes odiseas espaciales.

«Star Wing» estrenó en Super Nintendo el chip Super FX, convirtiéndose así en el primer arcade poligonal para una consola.

Aquel juego del que proviene este «Lylat Wars» sorprendió por su tecnología vectorial y por la velocidad que alcanzaban sus naves protagonistas, pero también nos dejó atónitos por su apasionante desarrollo y su ajustado equilibrio entre técnica y jugabilidad. Fue uno de los buques insignia de la Gran N en aquellos tiempos gloriosos de la Super Nintendo.

Con estos antecedentes no es extraño que el sello japonés se haya decidido a presentarlo ahora en su flamante N64.

Por supuesto, notaréis muchísimos cambios aparte del nombre con respecto al original, pero el más importante radicará en el aspecto gráfico, ya que las naves harán gala de una apariencia mucho más "ligera" frente a aquella rigidez que forzaban las limitaciones de los 16 bits.

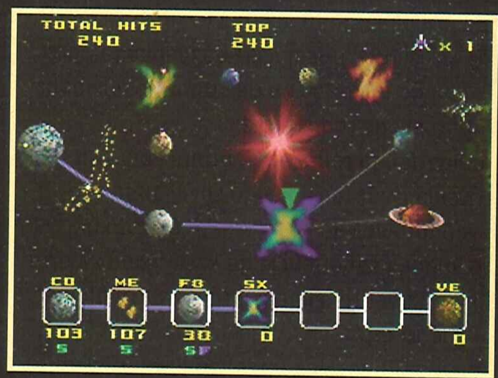
El argumento, sin embargo, será similar al de aquella experiencia de «Star Wing» y otra vez habremos de lanzarnos al rescate del sistema Lylat recorriendo sus planetas y combatiendo tanto en la órbita como en la superficie de todos ellos.

El juego contará con dos tipos de misiones: las de "scroll" lineal y las de mapeado libre. Las primeras serán los típicos niveles en los que estaremos obligados a avanzar y no podremos volver sobre nuestros pasos, y las segundas nos dejarán en un escenario tridimensional libre para que cumplamos alguna misión específica, como proteger una base o destruir un escuadrón enemigo.

El caso es que la sucesión de niveles no se convertirá en un desarrollo monótono culminado con un enemigo final (que también los habrá), sino que Nintendo pretende que nos sintamos casi más en un simulador que en un "matamarcianos".

La primera impresión es que lo van a conseguir, aunque todavía tendremos que esperar hasta el mes próximo para comprobar todas la excelencias de este nuevo clásico que llega hasta los circuitos de N64.





Para llegar a Venom habremos de atravesar diferentes planetas y sus órbitas. Si completamos una misión, en ocasiones podremos elegir entre distintos caminos a seguir.



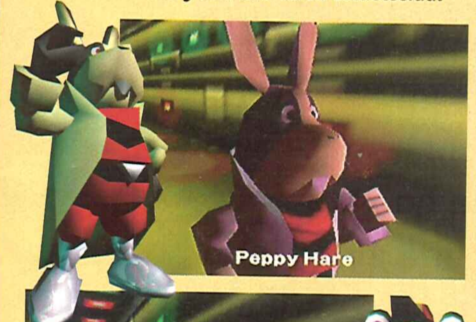
«Lylat Wars» mantendrá el aspecto poligonal que se inició en su antecesor, si bien, como podréis comprobar, las texturas y la velocidad serán notablemente mejoradas.

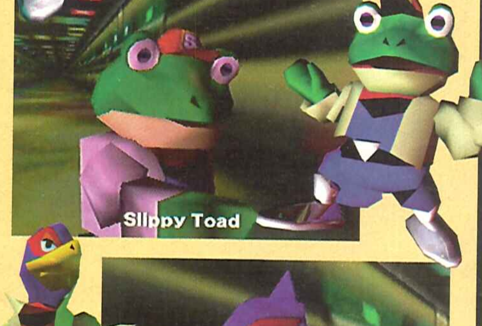


LOS PROTAGONISTAS



Estos cuatro héroes ya hicieron de las suyas en «Star Wing» de Super Nintendo. Igualmente, en este nuevo juego sólo podremos controlar a Fox, el jefe, aunque los demás estarán siempre a nuestro lado y con una tarea establecida.

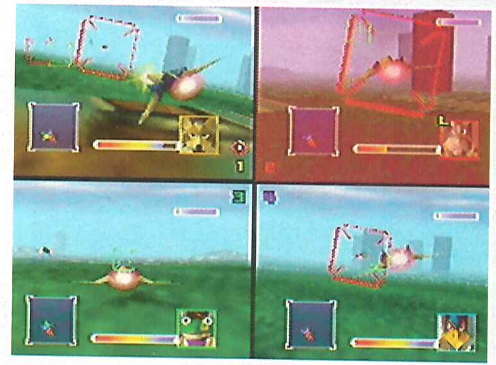




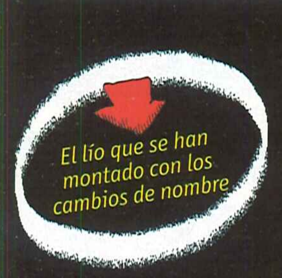








Uno, dos, tres o hasta cuatro jugadores simultáneos podrán disfrutar de «Lylat Wars». Las competiciones múltiples podrán ser una lucha de todos contra todos o un reto de velocidad y reflejos en el que ganará quien abata a más rivales en el tiempo establecido. Sea cual sea el número de jugadores, la pantalla siempre se partirá en 4 partes.





EL RUMBLE PAK

El cartucho vendrá acompañado por este aparato que, colocado en el puerto de la Memory Card, hace vibrar el pad al recibir un impacto. Nintendo España espera que la inclusión del Rumble pak no afecte al precio, que rondará las 10.000 ptas.









Rompiendo esquemas a ritmo de rap.

Lo primero es escapar de la obsesión tridimensional: ahora se llevan los personajes planos, pero planos como hojas de papel. Después acabaremos con los géneros clásicos: ¿quién dijo lucha o coches? Y nada de pelear, ni de jugar al fútbol, ni de volar: ahora lo que mola mazo es cantar, bailar y jugar a ritmo de rap.



«Parappa The Rapper» consistirá en pulsar los botones del pad siguiendo el compás que nos marquen. La música será, por tanto, el elemento fundamental del juego.

Divertido, nuevo, original, simpático, atractivo, diferente...

«Parappa The Rapper» va a ser un juego, ante todo, original. A grandes rasgos podríamos describirlo como una especie de "Simón" (aquel juego en el que había que ir pulsando unos botones de colores a medida que iban sonando), pero adaptado al medio de las consolas. Dicho así esto podría parecer un poco soso, pero lo cierto es que el tema es más complicado de lo que parece.

El juego nos hará asumir el papel de Parappa, un simpático perrito rapero que se ve en la necesidad de cumplir objetivos tan dispares como aprender artes marciales, sacarse el carnet de conducir o cocinar para sentirse más realizado. Para ello contará con la ayuda de diferentes y curiosísimos maestros (desde una cebolla hasta un alce o una gallina) que irán indicando a nuestro amigo qué acciones debe realizar.

Estas acciones consistirán en repetir secuencias con los botones del pad, lo que, además de exigir de nosotros buena memoria y agilidad en los dedos, requerirá ante todo que demostremos un buen sentido musical, ya que nuestros profesores cantarán todas sus lecciones a un ritmo de rap que nosotros tendremos que seguir sin perder el compás. La gracia del juego no será sólo seguir los ritmos, sino también disfrutar de las situaciones que se producirán cuando fallemos: el coche empezará a pegar bandazos, se nos caerán cosas encima o acabaremos con una tarta en la cara.

Se trata de un juego extraño, sin duda, pero en Japón se ha convertido en una auténtica fiebre (sobre todo entre las chicas) que ya ha dado lugar a los más variados productos de merchandising.







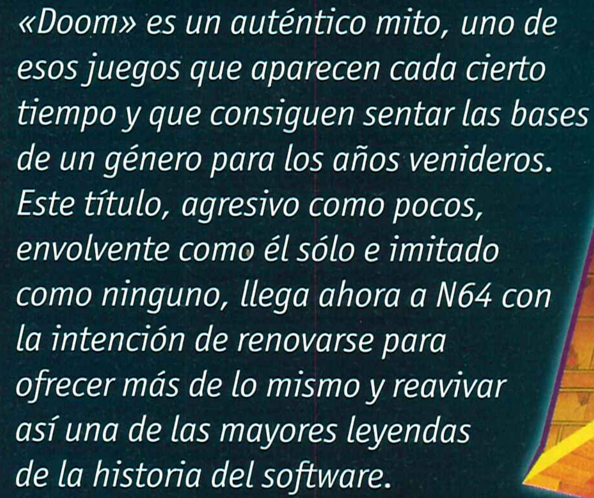






Los juegos raros son eso... raros. Y a veces difíciles de entender.

«Doom» es un auténtico mito, uno de esos juegos que aparecen cada cierto tiempo y que consiguen sentar las bases de un género para los años venideros. Este título, agresivo como pocos, envolvente como él sólo e imitado como ninguno, llega ahora a N64 con la intención de renovarse para ofrecer más de lo mismo y reavivar así una de las mayores leyendas de la historia del software.



DOOM 64

La historia se repite





Esta versión de «Doom» mantendrá todas las características propias del original, pero las posibilidades técnicas de N64 se harán notar de una manera pasmosa.



Los escenarios están siendo renovados por completo y los pasillos presentarán un aspecto mucho más estrecho, mucho más angustioso que lo que hemos podido ver en anteriores entregas.



Los juegos de luces y los efectos de niebla contribuirán a crear ambientes realmente tétricos, por los que nos dará auténtico miedo pasar.







En GT Interactive no querían conformarse con realizar una conversión más de su «Doom», uno de los mejores "shoot'em up" de todos los tiempos, padre incluso de un sub-género al que se le ha dado en llamar "shoot´em up" subjetivo o estratégico. Los programadores de este sello quieren demostrarle al mundo que este magistral juego no fue fruto de la casualidad y van a utilizar como soporte a la flamante N64 para editar un nuevo juego con el que intentarán colocarse nuevamente en lo más alto de este género que fue creado por ellos mismos y en el que han visto colarse demasiados intrusos en los últimos tiempos.

Y para demostraros sus ambiciosas intenciones, vamos a contaros tan sólo algunos datos: todos los niveles están siendo rediseñados por completo, las texturas y los juegos de luces se están mejorando aprovechando las posibilidades de N64, dispondremos de 29 niveles plagados de nuevos monstruos y nuevas armas, podremos movernos por todos estos niveles haciendo uso del hiper sensible joystick analógico, se ha aumentado notablemente el aspecto estratégico del juego...

Bueno, no queremos adelantar demasiado los acontecimientos. Tan sólo os advertimos de que todo apunta a que el mes que viene va a llegar a N64 el mejor «Doom» de la historia. Y eso es mucho decir.



LUCKY LUKE

También pegará tiros en Super Nintendo

Los usuarios de Super Nintendo están de enhorabuena: dentro de muy poco podrán ver al más famoso cowboy de todo el Oeste haciendo de las suyas en su consola.
El mismo equipo de programación perteneciente al sello Infogrames que trajo con tan buena fortuna las aventuras de Tintín a las 16 bits, será quien nos ofrezca la versión para Super Nintendo de las andanzas de este genial héroe del cómic francés.





Si disfrutasteis con las correrías del famoso reportero belga en «Tintín en el Tíbet» y «Tintín en el Templo del Sol», seguro que recibiréis con entusiasmo este «Lucky Luke», un juego que da vida en las consolas a uno de los personajes del cómic europeo más famoso y querido de todos los tiempos.

Los programadores de Infogrames tienen ya prácticamente terminado su nuevo trabajo que, si nada falla, estará disponible en las tiendas españolas en septiembre y que contará con 13 largas fases donde el vaquero se enfrentará, entre otros, a sus temibles enemigos los hermanos Dalton. Además el flaco pistolero tendrá que hacer uso no sólo de su inseparable Colt, sino también de su inteligencia, ya que los niveles que nos esperan están en la línea habitual de Infogrames de conjugar habilidad y astucia para resolver numerosos puzzles.

«Lucky Luke» será un juego mucho más dinámico que «Tintín» y merced a ello se ha puesto especial interés en la animación del vaquero. Como el equipo de programación es el mismo que desarrolló la versión para Game Boy, han querido empezar desde cero para no hacer una conversión idéntica y ofrecer así un juego completamente nuevo que se adapte a las posibilidades de Super Nintendo, para lo cual han cambiado, por ejemplo, las animaciones de los enemigos y han introducido mucho más humor a todo el conjunto.

El mes que viene os ofreceremos un comentario a fondo de este esperado título.

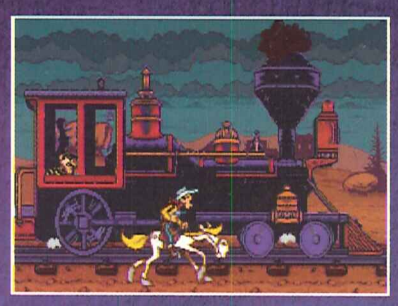
Poder disfrutar en Super Nintendo con personaje tan divertido.

Que éste sea el último juego de Infogrames para este sistema





Los programadores han puesto especial interés en que las animaciones del protagonista sean lo más completas y vistosas posibles.





El desarrollo de «Lucky Luke» será de lo más variado y obligará a nuestro héroe a enfrentarse a situaciones realmente embarazosas, como evitar el ataque de decenas de forajidos que huyen en un tren o salir airoso de una peligrosa emboscada que le han preparado en un desfiladero.

Al igual que en los juegos de Tintín, se han incluido escenas a modo de viñetas donde los personajes nos contarán las misiones a cumplir. En principio, los textos no estarán en castellano.

Las fases de bonus también jugarán un papel importante en este cartucho. Aquí os presentamos dos ejemplos: una curiosa ruleta en la que se pueden conseguir varios premios o un ejercicio de "tiro a la botella" en la barra del saloon.





La compañía Infogrames está últimamente en racha: donde pone el ojo... pone el éxito. Ahora le toca el turno a «Lucky Luke» para Super Nintendo.

Nos hablan sus programadores: Lucky Luke, a los 50 años, ha dejado de fumar.

¿Cuántas personas habéis trabajado en «Lucky Luke» para Super Nintendo?

Entre productores, diseñadores, artistas, animadores, músicos y programadores, en total hemos trabajado once personas.

¿Qué aspectos del cómic habéis mantenido en el videojuego?

Nuestra intención ha sido mantener todo el espíritu del cómic. Creemos que la adaptación de un personaje a un videojuego debe ser tan fiel como sea posible. Además, los poseedores de la licencia no nos permitirían hacer un videojuego en el que no respetáramos este aspecto.

Sin embargo, hay algunas cosas que no hemos podido hacer: por ejemplo, Lucky Luke aparece a menudo fumando en los cómics, y nosotros no queríamos mostrarlo fumando. Primero porque ello daría una mala imagen del personaje y segundo porque los licenciatarios querían que ofreciéramos una imagen favorable del vaquero.

¿Va a ser «Lucky Luke» un juego tan difícil como otros títulos de Infogrames?

Infogrames en general y nuestro grupo de programación en particular tenemos la reputación de hacer juegos muy difíciles. Por esto decidimos trabajar duramente en la cuestión de la dificultad. Para mejorar esta parte, decidimos preguntar a muchas personas, la mayoría gente joven, y testear cuidadosamente el juego. Algunas personas del equipo estuvieron cerca de esos jóvenes para ver cómo jugaban y realizar posteriormente mejoras para hacer el juego más fácil. Nos llevó bastante tiempo de trabajo...

¿Qué diferencias habéis encontrado entre desarrollar un videojuego de Tintín y uno de Lucky Luke?

Nos ha resultado más fácil hacer un juego trabajando con Lucky Luke. Lucky Luke es un personaje más "dinámico" porque puede disparar a los enemigos, mientras que Tintín no. Hemos tenido más "libertad" en Lucky Luke.

¿Os habéis inspirado en un cómic específico de Lucky Luke?

No. Nos hemos basado en diferentes aventuras y no en un álbum en concreto.

Este año se cumple el 50 aniversario de la creación de Lucky Luke por los geniales Morris y Goscinny. ¿Ha sido este hecho lo que os ha movido a crear el juego?

Es una gran cosa lanzar un juego y beneficiarse del 50 aniversario del personaje, pero ha sido una casualidad. La intención de nuestro equipo ha sido trabajar con este personaje porque nos tenía seducidos a cada uno de nosotros desde hacía muchos años. Fuimos nosotros quienes propusimos este proyecto al departamento de dirección.

¿Estáis trabajando en algún nuevo proyecto concreto para Super Nintendo?

Desgraciadamente, el equipo de Lucky Luke Super Nintendo está muy triste, ya que Lucky Luke es el último juego que Infogrames desarrollará para consolas de 16 bits... Snif...

Warcraft II: Tides of Darkness

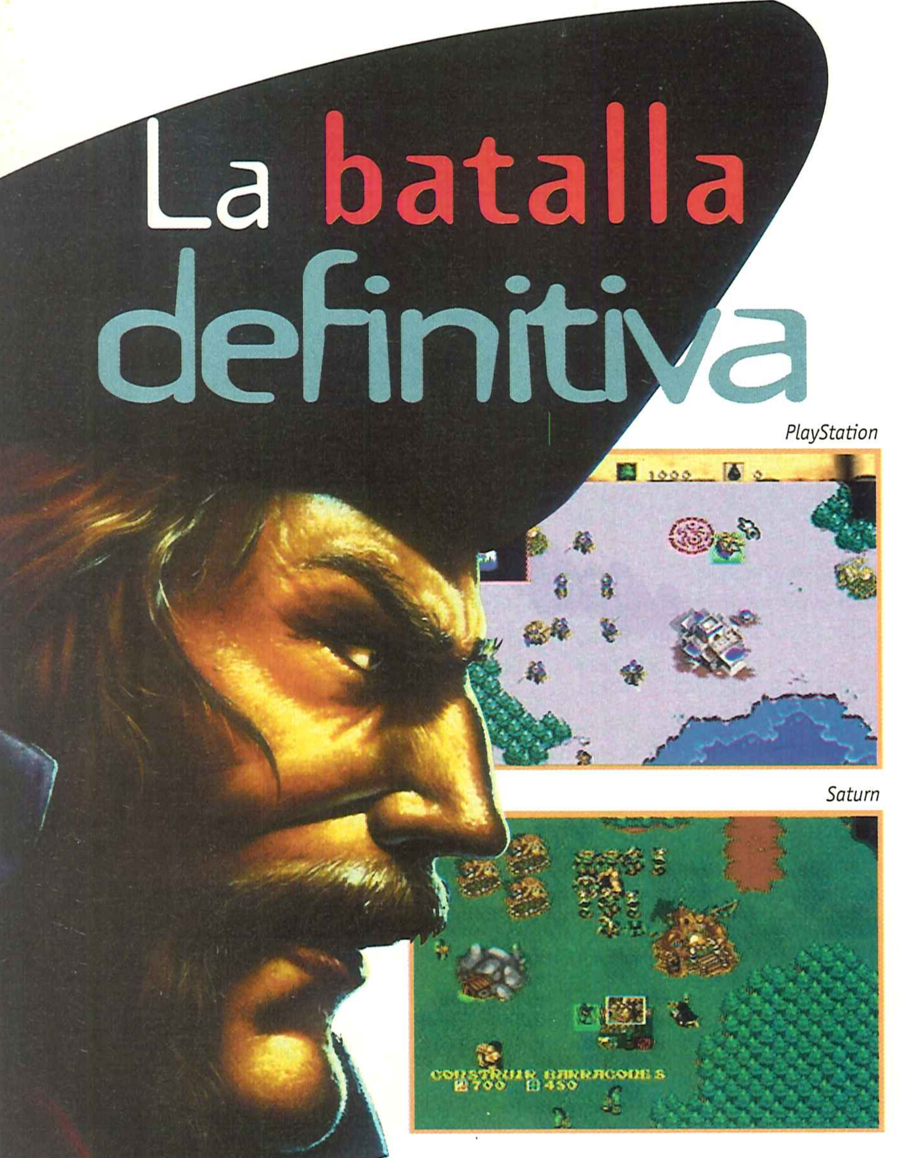
La estrategia es un género que no se prodiga demasiado en las consolas, pero de vez en cuando aparece un juego que cubre esa ausencia con creces. Y este «Warcraft 2» es uno de ellos.

Su aparición en PC -hace ya año y medio- supuso una auténtica revolución en su género que le hizo conquistar el galardón de "Mejor juego del Año" en casi todas las revistas del gremio, además de conseguir tener enganchados en Internet a miles de personas.

«Warcraft 2» reproduce en cuarenta misiones distribuidas en forma de campañas los épicos combates entre dos razas enemigas desde tiempos inmemoriales: los Humanos y los Orcos. Como comandantes de la raza que elijamos, nuestra misión será eliminar a las fuerzas del otro bando.

Para ello comenzamos con una cantidad muy limitada de las tres materias primas, que son el oro, la madera y el combustible, así que lo primero que tenemos que hacer es localizar una mina de la que extraer nuestro principal recurso. Después, para construir edificios necesitamos madera, así que nada mejor que talar ese bosque cercano a nuestro emplazamiento. Ahora podemos construir barracones donde entrenar soldados, un aserradero donde fabricar flechas para los arqueros o un establo para criar a los caballos que servirán de montura a los caballeros, así como varias granjas para alimentarlos a todos. Las mismas edificaciones están disponibles para los dos bandos y, aunque tienen distintos nombres, su función es la misma.

La batalla definitiva



PlayStation

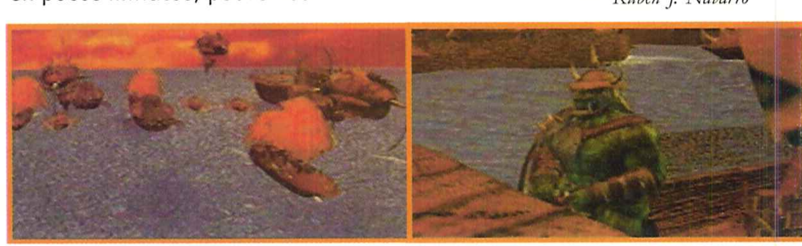
Saturn

A medida que vayamos avanzando en la campaña, iremos teniendo más estructuras disponibles, como la torre de los magos, la iglesia de los paladines o el taller del inventor gnomo. Luego, para entrenar, por ejemplo, a un guerrero, lo único que tenemos que hacer es pinchar con el puntero sobre los barracones, seleccionar el icono de soldado y dar la orden de que comience el entrenamiento. Así, en pocos minutos, podremos disponer de un batallón listo para defender la ciudad o para entrar el combate con el enemigo cuando lo consideremos oportuno. Estos combates se desarrollan en tiempo real, lo que quiere decir que no tiene el desarrollo clásico por turnos de los "wargames", y que todas las unidades se enzarzan en combate a la vez, no alternándose.

La cantidad de edificios y unidades distintas asciende a un total de 34 para cada bando, lo que supone una variedad realmente increíble. Las unidades son de pequeño tamaño pero fácilmente reconocibles al estar dotadas de gran detalle, y además nos responderán en un perfecto español al pinchar con el puntero sobre ellas. El caso es que una vez familiarizados con las peculiaridades del programa, cada escenario se vuelve intenso y emocionante y supone un reto a nuestras dotes de mando.

Por todas estas características podemos decir que «Warcraft 2» es la mejor oferta dentro de su género que podéis encontrar en estos momentos para ambos sistemas, y un juego que hará cambiar a más de uno la idea que tenía sobre la estrategia.

Rubén J. Navarro



Por tierra, mar y aire

A diferencia de otros juegos del mismo tipo, en «Warcraft 2» manejaremos unidades terrestres, aéreas y navales, lo que da pie a utilizar múltiples estrategias distintas.




PlayStation



Saturn

PlayStation



Saturn

Los abandonados amantes de la estrategia están de enhorabuena: este título colmará todas sus necesidades.

PlayStation



Mediante un sencillo editor podrás modificar los escenarios a tu gusto, eligiendo la raza con la que jugarás, tu nivel de recursos, las unidades con las que comienzas e incluso el tipo de terreno.

Saturn

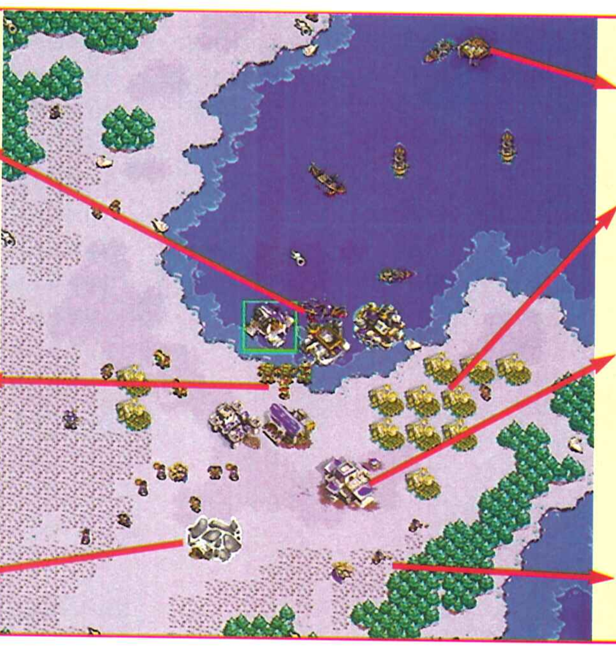


Los magos son una de las unidades más poderosas del juego. Su capacidad de lanzar conjuros a distancia, como bolas de fuego, rayos o tormentas de hielo, los convierten en temibles guerreros.

Construyendo una refinería, unos astilleros y una fundición, podrás comenzar a fabricar barcos y mejorar sus cañones y su quilla, asegurándote así una adecuada defensa naval.

En cualquier momento, la incursión de una patrulla enemiga (como estos Orcos) puede poner en peligro tus instalaciones. Ten siempre preparado un pequeño contingente de fuerzas para defender tu ciudad de los ataques.

La mina de oro es tu única fuente de ingresos. Deberías tener siempre varios campesinos trabajando en ella.

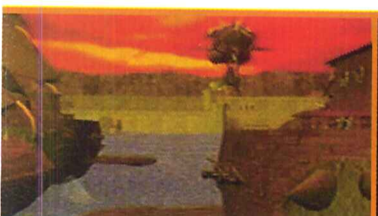


El combustible se emplea principalmente para la construcción de barcos. Una plataforma permite extraerlo del fondo del océano.

Las granjas sirven para alimentar a a población. Cuantas más tengas, más campesinos, barcos y soldados podrás tener.

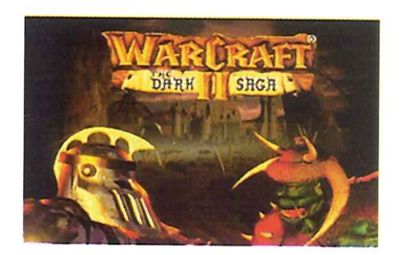
El ayuntamiento es el centro de distribución de recursos, donde se almacenan el oro y la madera y donde puedes reclutar más campesinos para expandir tu ciudad.

La madera es otro de los elementos indispensables para la construcción de edificios. Talar los bosques cercanos es una buena manera de conseguirla.





Consola:	PlayStation/Saturn
Tipo:	Estrategia
Compañía:	Electronic Arts
Programación:	Blizzard
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	40
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD Rom



Gráficos: 87

Sin grandes alardes, pero con mucha variedad y colorido. El diminuto tamaño de las unidades no ha sido óbice para dotarlas de todo tipo de detalles y de un halo de simpatía.

Sonido: 89

Junto a la pegadiza banda sonora y la completa gama de efectos de sonido, encontramos que todas las voces han sido traducidas al castellano.

Jugabilidad: 88

Al principio resulta un pelín difícil hacerse con el manejo del interface y reconocer todos los iconos, pero tras un par de batallas lo manejarás sin problemas.

Diversión: 91

Los cuarenta niveles distribuidos en dos campañas que además pueden ser jugadas con cualquiera de los dos bandos, unido al editor de misiones, ofrecen meses enteros de disfrute a los amantes de la estrategia.

Valoración: 91

Los usuarios que gusten de poner a prueba su inteligencia y su agilidad mental tienen a su disposición un juego hecho a su medida. «Warcraft 2» es apasionante, tiene una realización técnica impecable, un tiempo de vida dilatado, una diversidad de unidades difícilmente superable y además está traducido a nuestro idioma. La única pega achacable es alguna que otra deficiencia en la inteligencia artificial, pero dejando este detalle a un lado, es un juego ideal para divertirse "dándole al coco".

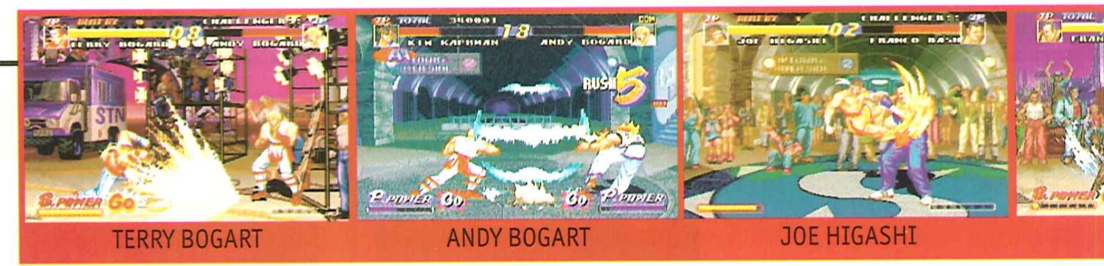
Ranking:

Warcraft 2

Command & Conquer

Warhammer





TERRY BOGART ANDY BOGART JOE HIGASHI



HON FU RYUJI YAMAZAKI SOKAKU MOCHIZUKI BLUE MARY KIM KAPHWAN

FATAL FURY REAL BOUT

El mundo en un PUÑO

El quinto «Fatal Fury» en la lista de SNK -el primero para PlayStation- no incorpora demasiadas novedades a la saga, pero se convierte, por calidad y jugabilidad, en el mejor hasta el momento.

Personajes de siempre y nuevas incorporaciones se dan cita en un combate apasionante donde se aprecia el dominio de la compañía de Osaka en el género de la lucha. Como es habitual en la saga, no abundan los modos de juego y entre un peculiar modo historia, el típico versus y el apasionante "Survival" debemos repartir nuestro tiempo.

El modo Versus no necesita explicación: dos jugadores mano a mano. El Survival nos pone en la tesitura de derrotar el máximo número de enemigos posibles sin recargar la energía. El modo Historia, por último, nos llevará a enfrentarnos con los criminales que invaden la ciudad hasta dar con Geese Howard, con el aliciente de que los rivales se presentan de tres en tres, de manera que combatimos tres veces seguidas en el mismo escenario, pero con barras de energía nuevas cada vez.

En cuanto al aspecto gráfico, los luchadores podrán desplazarse hacia el fondo o el frente del escenario en una prolongación de aquel gesto de "esquivar" que hizo famosa a la saga. Pero no sólo nos podremos marchar al fondo para evitar un ataque, sino que además podremos desplazarnos por él.

Otra curiosidad es la incorporación del golpe típico en los arcades 3D de echar al rival del escenario, sólo que con una peculiaridad: antes tenemos que limpiar el borde de obstáculos, ya sean cajas, puertas o... ¡espectadores!

Con todo esto, lo mejor de «Fatal Fury» lo encontramos en lo dinámico de sus ataques, en la facilidad de control y en lo brillante de los -todo hay que decirlo- escasos escenarios. Quizás la lucha 2D no está de moda, pero juegos como éste suponen un descanso a los vericuetos tridimensionales y ofrecen lucha simple y llana. A veces, la más divertida.

Sonia Herranz















Los combates resultan sumamente espectaculares y la impronta de SNK se deja notar en todo el juego. Arriba podéis ver un momento de un combate en un modo de juego que nos permite practicar golpes especiales.

Este juego se niega a subirse al carro de los polígonos y mantiene su personal estética del "sprite". En cualquier caso, su atractivo gráfico es notable y su jugabilidad hace que nos olvidemos de los aspectos técnicos.



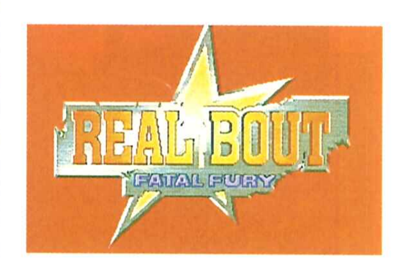


SNK va a lo suyo: pasa de plataformas, aventuras, simuladores de coches... lo que le va a esta compañía es la pelea. Y punto.



Podemos viajar al frente o al fondo del escenario para esquivar los ataques rivales. No es un aspecto totalmente nuevo, pero ahora podemos movernos más cómodamente por esta "tercera dimensión".

Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	LUCHA
Compañía:	SONY
Programación:	SNK
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de Fases:	16 LUCHADORES
Niveles de dificultad:	8
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 89
Los personajes son rápidos, detallados y están bien animados. Los escenarios son realmente buenos, aunque algo escasos.

SONIDO: 89
Impresionante banda sonora con variados ritmos y mucha marcha. Los efectos sonoros llegan a "doler".

JUGABILIDAD: 90
Como todos los juegos de SNK, éste es jugable hasta decir basta. No es difícil realizar los ataques especiales y resulta fácil moverse por los amplios escenarios.

DIVERSIÓN: 88
Es un arcade de lucha con todas las de la ley. Si estás cansado de los luchadores poligonales disfrutarás de lo lindo.

VALORACIÓN: 89
Cuando la lucha poligonal y tridimensional marca la pauta a seguir, SNK sigue demostrando que a la hora de divertir la técnica no tiene porqué ser la protagonista. Este juego es, como todos los de la casa, una excusa perfecta para descargar adrenalina, y para conseguirlo no ha tenido que recurrir a ofrecer vistosos efectos con cámaras, giros o zooms. Aunque está un poco fuera de sitio ante monstruos del género como «Tekken 2» o «Soul Blade», lo cierto es que tiene su encanto y, sin duda, dentro de su estilo es un título muy a tener en cuenta.

RANKING:
Soul Blade
Fatal Fury Real Bout
King of Fighters
Samurai Shodown 3

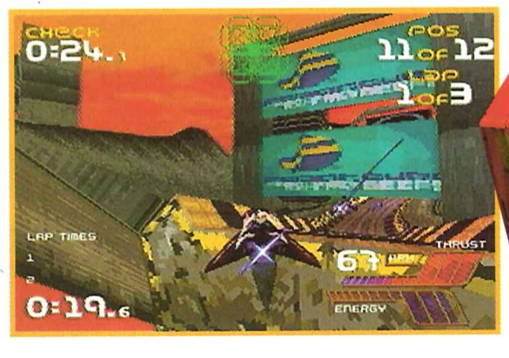


wipeout XL









Igual que ocurriera con la primera parte de «Wipeout», Psygnosis ha conseguido trasladar todos los elementos del título de PlayStation a Saturn. El resultado es un juego idéntico a su antecesor que utiliza la velocidad extrema como máximo atractivo.

Los que ya hayáis disfrutado de la primera parte observaréis que a la hora de jugar muy pocas cosas han cambiado. «Wipeout XL» sigue siendo un juego de carreras que troca los coches por naves flotantes y que ofrece al corredor la posibilidad de deshacerse de sus rivales a base de usar armas que el circuito va otorgando. De este modo el escurridizo control de los vehículos se mantiene como el mayor aliciente para quienes crean que lo han vivido todo en los juegos de velocidad, y el impresionante arsenal que portan las naves se convierte ahora en el aspecto más mejorado del juego: habrá misiles dirigidos, rayos láser, bombas, minas, escudos y mil inventos más para frenar en seco al rival.

En el apartado gráfico será donde más novedades vamos a encontrar ya que Psygnosis ha recargado el diseño de los 6 circuitos 6, plagándolos de elementos móviles, túneles, aceleradores y saltos, así como más numerosos juegos de luces. Incluso la meteorología, en forma de nieve y lluvia, tendrá su rinconcito en las variantes gráficas.

Sin duda alguna lo más importante de este «Wipeout XL» sigue siendo el exceso de velocidad de las naves, el ritmo trepidante de la carrera y la inteligencia de las naves rivales, que también ha aumentado en esta segunda entrega. Es un juego para disfrutar de la velocidad pura sobre escenarios poligonales que estallan en calidad y cantidad de texturas.

Puede que no sea demasiado original, que no aporte demasiadas sorpresas, pero es una secuela más que sobresaliente que hará las delicias de los fanáticos de la velocidad sin límites.

Sonia Herranz

Cuando la velocidad es PASIÓN

Aquí vale todo

Pasando por ciertas zonas de los circuitos podremos coger armas para frenar la carrera de nuestros rivales. Sólo se puede llevar un item por vez y habrá desde un piloto automático infalible hasta escudos, pasando por misiles, cargas de energía, minas, rayos...







Podremos elegir entre cuatro naves con diferentes características en cuanto a aerodinámica, escudos, velocidad y aceleración. Ninguna es mejor que otra, pero cada una tiene un control especial que hay que controlar.

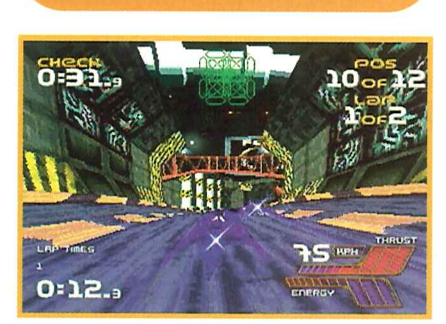




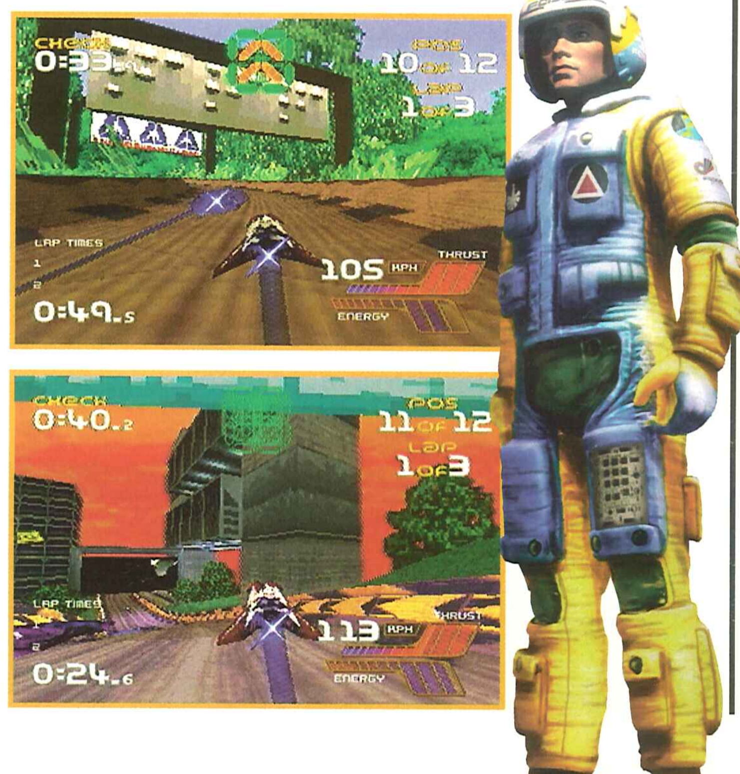


Hay tres circuitos con dos pistas cada uno, lo que hace un total de seis carreras. La calidad y cantidad de detalle de estas pistas compensa su escasez.





Los fanáticos del vértigo y de la velocidad terminal tienen ante sí un título absolutamente ineludible. «WipeOut XL» les hará vibrar.



Consola:	Saturn
Tipo:	Velocidad
Compañía:	Sega
Programación:	Psygnosis
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	6 circuitos
Niveles de dificultad:	1
Memoria:	CD Rom



Gráficos: 91
Velocidad de vértigo para unos gráficos notablemente mejorados y muy integrados con la acción.

Sonido: 91
Espectacular banda sonora de ritmo salvaje acompañada por unos efectos sonoros de gran calidad.

Jugabilidad: 90
Flotar no es fácil, pero esta sensación ofrece muchos alicientes y atractivos. Además, no es difícil cogerle el truco.

Diversión: 90
Es imposible resistirse al encanto de estas naves súper veloces, aunque se echan en falta más modos de juego.

Valoración: 90
Psygnosis ha modernizado su «Wipeout» mejorando su calidad gráfica y su sensación de velocidad y aumentando el arsenal de las naves. Nos ha dado más vehículos y más circuitos y ha completado un compacto impecable en su aspecto gráfico e impresionante por las emociones que nos provoca.
La única pega de este genial arcade son sus escasos modos de juego: carreras individuales y contra reloj no parecen ser demasiadas opciones.
Por fortuna, este fallo se olvida en parte gracias unas impecables cualidades técnicas, al finísimo control de las naves y a esa sensación de vértigo que sólo esta genial saga de Psygnosis consigue ponernos en la boca del estómago.

Ranking:
Wipeout XL
Wipeout







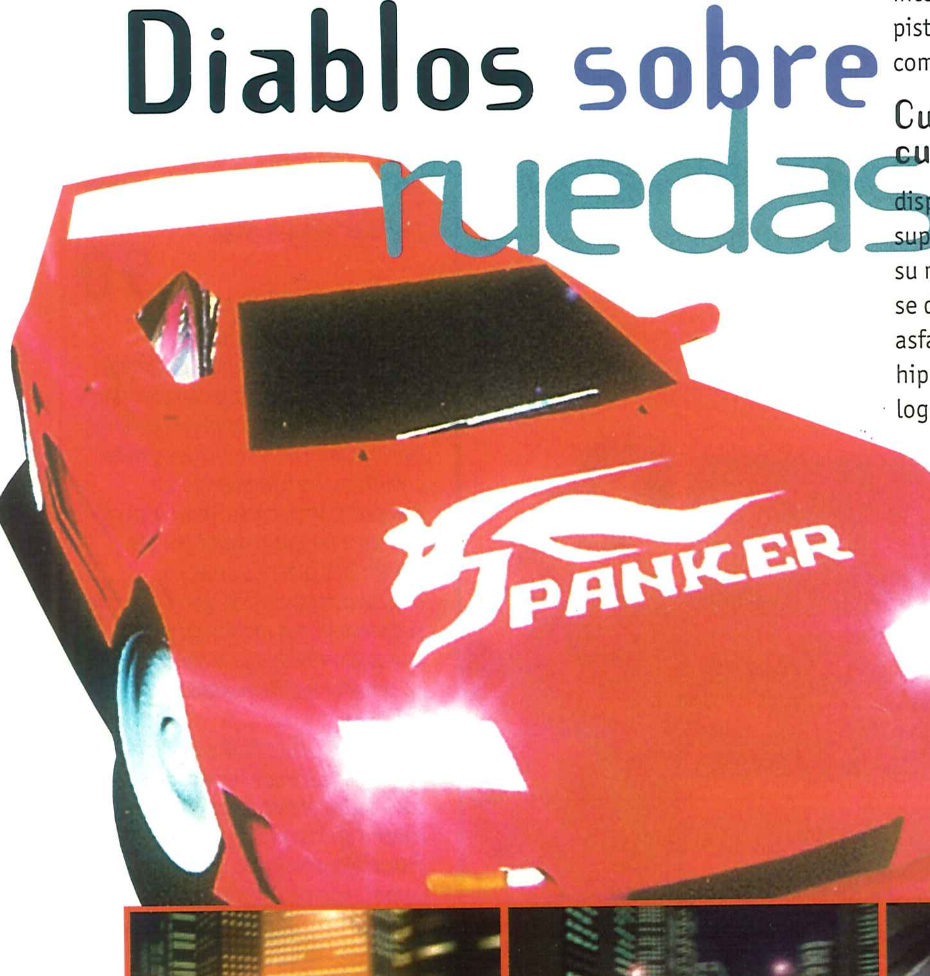
RAY TRACERS

Diablos sobre ruedas

Con «Ray Tracers» Taito nos ofrece un original arcade de conducción al que han conseguido imprimir una sensación de velocidad sensacional.

«Ray Tracers» propone en principio dos modalidades de juego: la "Persecución" y la "Lucha contra el tiempo". La primera es el arcade propiamente dicho y consiste en una sucesión de fases en las que tendremos que sacar de la carretera a cuantos coches se pongan por delante, mientras mantenemos una dura pugna contra el tiempo. Al final de cada nivel nos espera un jefe al que debemos derrotar también a base de golpes.

Por su parte, el modo "Lucha contra el tiempo" supone correr en cualquiera de los cuatro recorridos disponibles para intentar batir el record de la pista, cosa que podemos hacer compitiendo contra otro piloto.

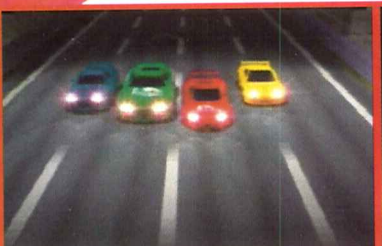


Cualquiera de los cuatro modelos de coches disponibles para ambos modos suponen una auténtica delicia en su manejo, ya que más que rodar se deslizan suavemente por el asfalto con una rapidez casi hipnótica. Y uno de los mayores logros que ha conseguido Taito ha sido eliminar el molesto "pop-up" que suelen tener este tipo de juegos, en los que podemos ver claramente cómo se va generando el escenario al final de la carretera. Además, la calidad gráfica general es excelente, tanto de los coches como de los distintos circuitos.

Con todas están características podemos decir que «Ray Tracers» tiene un acabado técnico excelente que debería colocarlo entre los mejores arcades de conducción.

Sin embargo, no es el juegazo que podría parecer en un principio debido principalmente a un factor: su escasa vida de juego. «Ray Tracers» cuenta con tan sólo cuatro escenarios, cosa que no importaría demasiado si el número de fases fuera más elevado. Pero en el primer nivel de dificultad sólo hay tres fases y en el siguiente, ocho niveles escasos. El tercer y último nivel de dificultad ofrece los mismos circuitos que los anteriores pero sin la opción del turbo, con lo cual nos las veremos y nos las desearemos para acabar con los jefes finales. En cualquier caso un jugador normal tardaría unas pocas horas en acabarse el juego por completo, algo que no es lo deseable cuando uno realiza una inversión y espera encontrar muchas, muchísimas horas de entretenimiento. Una lástima.

Rubén J. Navarro



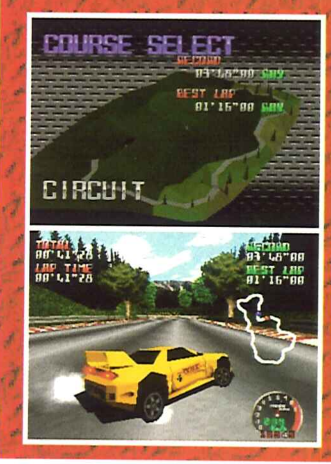


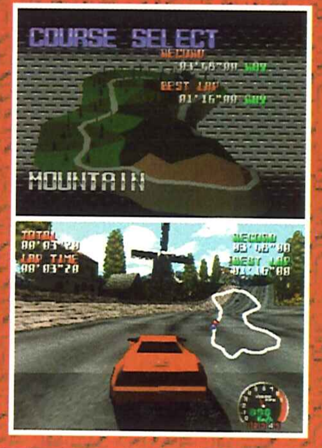

Para dar una mayor variedad a las pistas se han incluido desvíos que nos obligarán a estar muy atentos al trazado de la carretera.

En este juego, además de correr a toda velocidad, deberemos enfrentarnos a los vehículos rivales que tratarán de sacarnos de la pista.

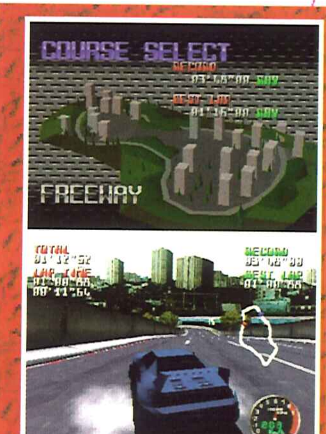

A nivel técnico, «Ray Tracers» nos ha sorprendido muy gratamente y la sensación de velocidad que ofrece es inmejorable. Lamentablemente la vida del juego es excesivamente corta.

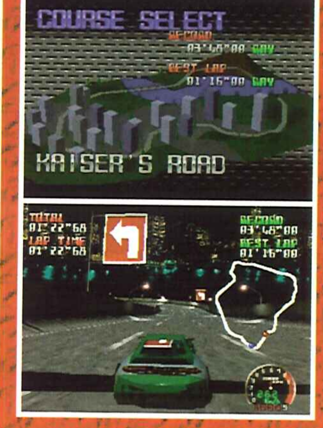
Cuatro circuitos





Estos son los cuatro circuitos en los que podremos correr en la opción de lucha contra el tiempo con cualquiera de los cuatro coches disponibles. Hay un quinto vehículo al que tendremos acceso después de derrotarle en una difícil carrera.









Los más insospechados peligros nos esperan al final de cada fase, donde nos las veremos, entre otros, con un helicóptero, dos tanques armados hasta los dientes e incluso ¡un caza de combate! El uso adecuado del botón del turbo será imprescindible para poder vencerles.


Peligrosos jefes finales




Consola:	PLAYSTATION
Tipo:	VELOCIDAD
Compañía:	SONY
Programación:	NAMCO
Nº de jugadores:	1
Nº de fases:	4 CIRCUITOS
Niveles de dificultad:	3
Memoria:	CD ROM



GRÁFICOS: 90
Los escenarios son magníficos y tienen efectos realmente logrados, como las fuentes de luz de las farolas o el progresivo oscurecimiento a medida que anochece. La sensación de velocidad es total.

SONIDO: 84
Están bien logrados, sin muchas complicaciones excepto la inclusión de las voces -en inglés- de los pilotos.

JUGABILIDAD: 90
La gran sencillez de manejo de cualquiera de los coches no merma en absoluto la increíble sensación de velocidad. Eso sí, hay que tener buen control del freno y del acelerador para golpear bien a los coches rivales.

DIVERSIÓN: 70
Los primeros dos días te quedarás enganchado totalmente al pad, pero ya está. No esperes más de un juego que tiene cuatro circuitos y que te terminas en unas cuantas horas de conducción.

VALORACIÓN: 80
«Ray Tracers» es un magnífico juego, pero su escasa durabilidad le hace perder gran parte de su atractivo. Hay otros juegos similares con igual o incluso menor número de circuitos pero en ellos las carreras han sabido buscarse numerosos alicientes. No es el caso de «Ray Tracers», uno de los mejores arcades de conducción que hemos visto en cuanto a su realización técnica pero que, desgraciadamente, su intensa diversión se puede agotar en apenas un fin de semana.

RANKING:
Need for Speed 2
Twisted Metal 2
Ray Tracers







VOLVIENDO la vista atrás Sonic Jam

Este compacto de Sega se convertirá en un imprescindible para aquellos que tengan en Sonic su mascota preferida.

Para empezar aglutina las cuatro aventuras de Sonic aparecidas en Mega Drive, para continuar ofrece la posibilidad de disfrutar de lo que se ha dado en llamar «Sonic World» (que es un anticipo de las posibilidades de la veloz mascota en un entorno 3D) y para terminar nos permite husmear en los orígenes de Sonic y compañía disfrutando de aspectos tan variopintos como diseños de personajes, bandas sonoras o spots publicitarios. Pero vayamos por partes.

En lo que se refiere a «Sonic», «Sonic 2», «Sonic 3» y «Sonic & Knuckles» no se puede decir mucho: son idénticos a los juegos de Mega Drive, aunque presentados con un ligero aumento de color. Obviamente no aportan nada nuevo al universo Sonic, aunque juntos se convierten en una diversión intensa y muy duradera, que no sólo gustará a los seguidores de Sonic sino también a todos aquellos que quieran disfrutar de cuatro juegos de plataformas correctos y divertidos, aunque -eso sí- lejos de las posibilidades técnicas de Saturn.

Lo más interesante del juego es el entorno construido para el «Sonic World». Este mundo no es más que una pequeña fase en 3D (la cual, por cierto, se parece mucho a «Mario 64») y en la que Sonic tendrá libertad absoluta de movimientos y donde existen cinco salas que dan acceso a peculiares "museos" en los que podremos oir música, ver animaciones, estudiar los orígenes de Sonic o disfrutar de ilustraciones. Además, este «Sonic World» nos propondrá algunos retos en forma de pequeños juegos como conseguir cincuenta anillos, encontrar a Tails, explotar globos o activar banderolas en un tiempo límite... pequeños entretenimientos que nos permitirán explorar este mundo 3D que sirve como anticipo al Sonic rompedor que Saturn espera con ansiedad.

Sonia Herranz.





Este compacto es básicamente una recopilación de juegos, dibujos e imágenes, todo ello unido por un pequeño pero atractivo mundo 3D.

Como el «Sonic World» no es muy grande, se ha aderezado con una serie de pruebas que van desde recoger 20 anillos a encontrar ciertos elementos en un límite de tiempo.

Sonic The Hedgehog



En el primer «Sonic» no vais a encontrar elementos técnicos sobresalientes, pero es quizá el más dinámico y divertido, por la frescura de todos los elementos.

Sonic 2



Aumentan los elementos técnicos, Sonic localiza un nuevo compañero de aventuras y se convierte en el lanzamiento más deseado del año: una gozada de juego.

Sonic 3



Un repetición de las anteriores aventuras pero mucho más bonita, con cantidad de detalles innovadores y una divertida opción para dos jugadores simultáneos.



Sonic & Knuckles



Una aventura nueva y un nuevo personaje cargado de posibilidades. Según juguemos con Sonic o con Knuckles tendremos dos juegos diferentes y a cual más divertido.

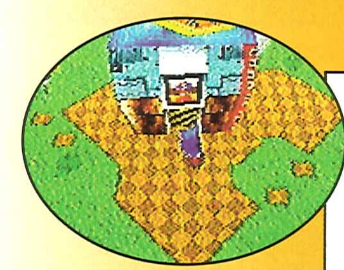
Sorpresas a tutty plen

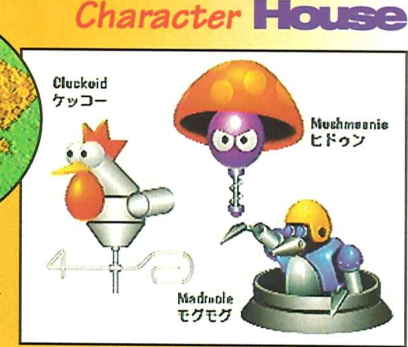


Art Gallery

En este museo nos deleitaremos con las ilustraciones más bonitas y divertidas de Sonic y sus amigos. Podremos hacer zooms para visionarlas mejor.

Character House





Desde aquí estaremos en condiciones de ver las imágenes de desarrollo, bocetos y dibujos para descubrir como se diseñó a Sonic, a sus amigos y enemigos.

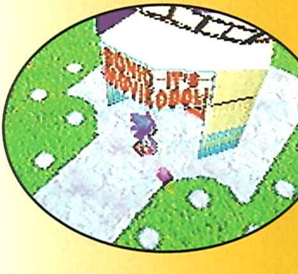


Hall of Fame



Una historia cronológica de todos los juegos protagonizados por Sonic en todos los formatos, son sus carátulas respectivas en cada continente.

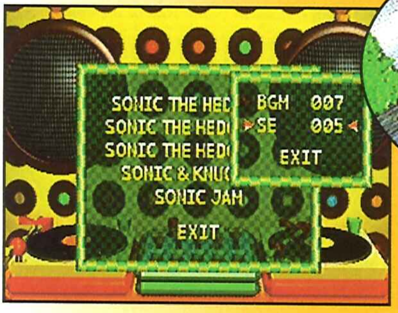
Movie Theater





Anuncios televisivos japoneses de todos los juegos Sonic, intros y secuencias de las series de animación que ha protagonizado por nuestro erizo

Music Shop



Desde la sala de audiciones tendremos acceso a las melodías de los juegos Sonic para Mega Drive y los efectos de sonido incluidos en cada uno de ellos.

Consola:	Saturn
Tipo:	Plataformas
Compañía:	Sega
Programación:	Sonic Team
Nº de jugadores:	1 ó 2
Nº de fases:	5 Juegos
Niveles de dificultad:	- -
Memoria:	CD Rom



Gráficos: 84
El «Sonic World» es muy corto, aunque bastante impresionante. Sin embargo, la verdadera "chicha" del juego no dejan de ser los mismos gráficos de 16 bits.

Sonido: 85
Cada juego tiene su banda sonora original y para el «Sonic World» se ha construido una muy similar que conserva los divertidos FX de siempre.

Jugabilidad: 87
Cualquiera de los cuatro "Sonics" originales resulta tan divertido y jugable como siempre. La parte de «Sonic World» nos permite ver a Sonic evolucionando sobre escenarios tridimensionales.

Diversión: 88
Toda. Cuatro títulos «Sonic» representan muchos buenos momentos de diversión, sobre todo si te gustan las plataformas y las velocidades de vértigo. Si ya conoces los juegos, no hay mucho que añadir.

Valoración: 86
Un juego ideal tanto para los seguidores de la mascota de Sega como para aquellos que quieran conocer a los clásicos.
Como recopilación es tan divertido como los propios juegos que contiene, pero además añadiéndole el aliciente de una fase con un Sonic 3D muy al estilo Mario y muy interesante de explorar por sus sorpresas ocultas.
Obviamente no es una gran novedad para Satum a nivel técnico, (excepción hecha de la parte "Sonic World»), pero no deja de ser una oferta interesante e ineludible para los coleccionistas.

Ranking:

Sonic Jam

Sonic 3D

El Jorobado de Notre Dame

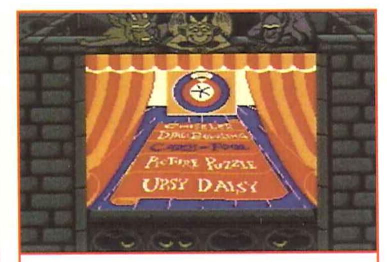


CHISELER. *Un «Arkanoid» de los de siempre con más de cincuenta escenarios para demostrar tu habilidad para derribar muros.*



DJIALI BOWLING. *Juega a los bolos usando de bola a la cabra de los gitanos. Podrás regular fuerza, dirección y posibles efectos.*





FUNFAIR. *En la ruleta se te propone un reto extra basado en los otros juegos. Por ejemplo acabar un puzzle en un tiempo récord.*



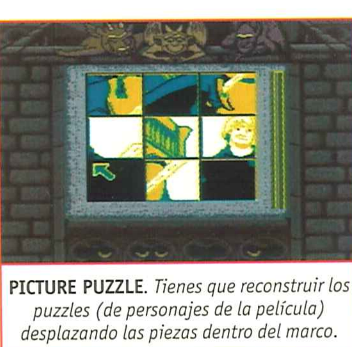
Para los más pequeños

Esta vez una película de Disney no ha dado como resultado un juego de plataformas. Tampoco es una aventura ni un "beat'em up". El «Jorobado de Notre Dame» se conforma con ser una recopilación de mini-juegos que cuenta como único nexo de unión con los personajes del film.

Básicamente hay cinco juegos a los que podremos jugar en cualquier orden tantas veces como queramos. Si somos capaces de hacer buenas puntuaciones se nos dará un código que nos permitirá acceder al sexto juego, que no es otra cosa que una ruleta de la fortuna en la que se nos propondrán retos alusivos a los juegos normales como, por ejemplo, hacer un número exacto de puntos con cinco tiradas de bolos...

La sencillez de los juegos y la facilidad para resolverlos hacen que este cartucho resulte recomendable para los más pequeños, ya que los más creciditos encontrarán sus retos bastante simples.





PICTURE PUZZLE. *Tienes que reconstruir los puzzles (de personajes de la película) desplazando las piezas dentro del marco.*



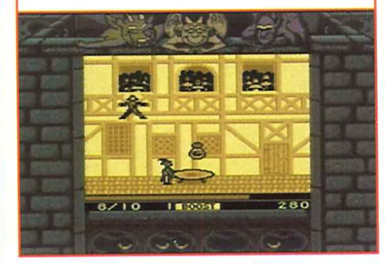


UPSY DAISY. *Evita que exploten tus globos a la vez que intentas explotar los de el rival desplazándote por toda la pantalla.*





CATCH THE FOOL. *Hay que evitar que los que se tiran toquen el suelo. Hay items buenos y malos y cada vez se pone más difícil la cosa.*





Realismo sobre hielo

NHL powerplay



El hockey sobre hielo es uno de los deportes más duros y espectaculares. Con «NHL Powerplay» tenemos la oportunidad de emular a los mejores jugadores del mundo, ya que el juego nos da la opción de jugar tanto con los equipos de la liga nacional All Star norteamericana, como con cualquiera de las selecciones nacionales que juegan en el Campeonato Mundial.

«NHL Powerplay» es un juego muy atractivo realizado con un alto grado de realismo, tanto en los gráficos como en la cantidad y calidad de los movimientos, que en total son diez distintos entre golpes de muñeca, varios tipos de pases, bloqueos y estilo de patinar.

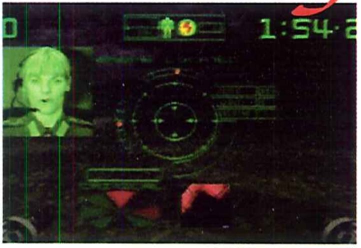
Podemos jugar partidos de exhibición, Playoffs, torneo mundial o una Temporada completa, y al final de cada encuentro tendremos disponibles todas las estadísticas del partido.

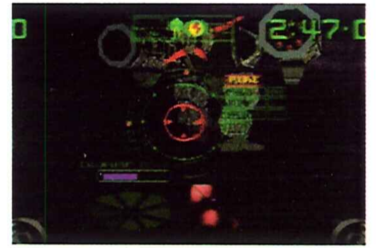
Un muy buen juego, mu espectacular, que logra transmitir toda la emoción de los encuentros de hockey.





Krazy Ivan







A pesar de que el paso del tiempo se hace notar en este título, lo cierto es que tiene su cierto atractivo y sin duda muchos usuarios de Saturn disfrutarán con la acción que proporciona este curioso "shoot´em up" subjetivo.

Un ruso con retraso

Un viejo conocido de PlayStation, «Krazy Ivan», hace por fin su presentación en Saturn. En esta especie de cruce entre «Doom» y simulador encarnaremos el papel de Ivan Popovich, un militar ruso que tras una terrible experiencia claustrofóbica se vuelve loco. El alto mando lo considera idóneo para enfundarlo en la nueva armadura robótica conocida como el "Cosaco de Acero" y utilizarlo para eliminar a unos peligrosos alienígenas que se han hecho con el control del planeta.

«Krazy Ivan» fue uno de los primeros títulos que Psygnosis editó para PlayStation y lo cierto es que en su momento tuvo su gracia. Por desgracia, el tiempo no pasa en balde y a pesar de su innegable calidad el conjunto ya no sorprende -si es que alguna vez llegó a hacerlo- y aunque estamos ante un buen juego que nos hará sentirnos como una especie de Mazinger Z, lo cierto es que tampoco vamos a celebrar con cohetes su llegada a Saturn.







Namco Museum vol.4

Ideal para nostálgicos



Return of Ishtar



Assault



Ordine



The Genji and the Heike Clans

Pac-Land

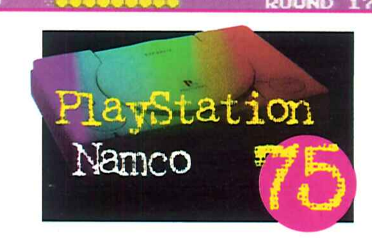
Cuarta entrega de este "museo" que reúne las conversiones para PlayStation de los juegos de recreativas más exitosas de Namco.

En esta ocasión encontramos algún título tan genial como el entrañable «Pac-Land», tan divertido como «Ordine» o tan desconocido como «The Genji and the Heike Clans», junto al aburridísimo «Assault» y al extraño «Return of Ishtar».

En total cinco títulos de los que tan sólo los dos primeros merecen realmente la pena y que nos hacen volver a la eterna duda de si los consumidores de la Nueva Generación encuentran algún interés en estas "viejas glorias".

Los nostálgicos o coleccionistas, sin embargo, sí recibirán con alegría este nuevo compacto, ya que el museo virtual que incluye mejora con cada entrega y ofrece innumerables datos del merchandising y la parafernalia que acompañó en su momento el lanzamiento de estas viejas glorias.

Además, ¿quién se resistiría a jugar de nuevo alguna partidilla al encantador «Pac-Land»?



Listas de éxitos

Game Boy



Tintín 2 entró fuerte en nuestras listas y se mantiene como líder afianzando su posición en espera de la llegada de los grandes títulos que se anuncian para Navidades.

1 (R) - Tintín en el Templo del Sol
2 (R) - Lucky Luke
3 (4) - Toshinden
4 (3) - Donkey Kong Land 2
5 (R) - King of Fighters 95

8 bits

Nintendo 64



En un mes demasiado tranquilo, **Mario 64** pierde el puesto de honor en favor de **ISS 64**, mientras **Mario Kart 64** se tiene que conformar con esperar.

1 (R) - ISS 64
2 (R) - Super Mario 64
3 (R) - Mario Kart 64
4 (R) - Turok
5 (R) - Wave Race 64

64 bits

Super Nintendo



La redición de **Super Star Wars** ha servido para colocar a estre clásico entre las mejores novedades para Super NES.

1 (R) - Terranigma
2 (R) - Donkey Kong Country 3
3 (R) - The Lost Vikings 2
4 (N) - Super Star Wars
5 (4) - Ultimate MK 3
6 (R) - ISS Deluxe
7 (5) - Street Fighter Alpha 2
8 (7) - Tintín en el Templo del Sol
9 (8) - Kirby's Fun Pack
10 (9) - DBZ Hyper Dimensions

Mega Drive

1 (R) - Sonic 3D
2 (R) - ISS Deluxe
3 (R) - Tintín en el Tíbet
4 (R) - Micromachines Military
5 (R) - Ultimate MK 3
6 (7) - Donald in Maui Mallard
7 (8) - Virtua Fighter 2
8 (6) - FIFA 97
9 (10) - Toy Story
10 (9) - NBA Live 97

16 bits

Sega Saturn

1 (R) - Fighters MegaMix
2 (3) - Virtua Cop 2
3 (5) - Tomb Raider
4 (6) - Dark Savior
5 (3) - Manx TT
6 (4) - World Wide Soccer
7 (R) - NiGTHS
8 (10) - Shining The Holy Ark
9 (N) - Wipeout XL
10 (N) - Warcraft 2
11 (13) - King of Fighters 95
12 (N) - Sonic Jam
13 (12) - Jungla de Cristal
14 (8) - Bomberman
15 (10) - Pandemonium

PlayStation



1 (R) - Soul Blade
2 (3) - V-Rally
3 (2) - ISS Pro
4 (R) - Porsche Challenge
5 (7) - Rage Racer
6 (5) - Tekken 2
7 (8) - Agent Armstrong
8 (9) - Vandal Heart
9 (6) - Tomb Raider
10 (R) - Jungla de Cristal
11 (N) - Warcraft 2
12 (R) - Rally Cross
13 (N) - Fatal Fury Real Bout
14 (11) - F-1
15 (N) - Ray Tracers

32 bits

Amok

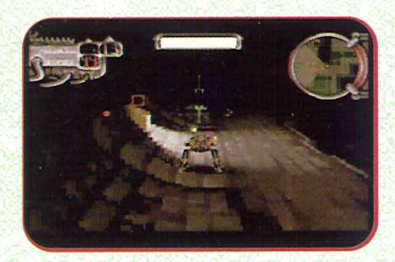


SEGA SATURN

-Passwords:

Os dejamos unos cuantos passwords para poder elegir misión desde el principio del juego, esperamos que os ayuden.

Nivel 2.1 CBYXYC
Nivel 3.1 XABXAB
Nivel 3.2 AZCBXC
Nivel 4.1 YYBBCY
Nivel 4.2 BAXCXX



- Más códigos:

Pero pensándolo mejor seguro que no te vendría nada mal otro password con él que poner en marcha un truco de selección de nivel. Pues nada, aquí lo tienes: ZZZCYX.

Y, ¿qué pensarías si además te diéramos un truco para tener vida infinita? No, no nos hemos vuelto locos, simplemente somos así. Toma nota: XBABYX

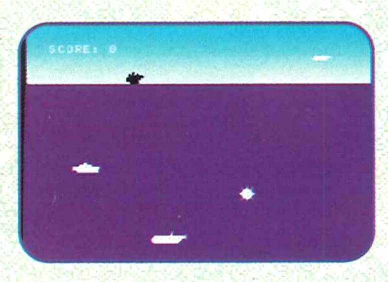


Tiger Shark

PLAYSTATION

- Códigos de nivel:

N. 2 AKULA
N. 3 PASHA
N. 4 MIRAS
N. 5 NAKAT
N. 6 REZKY
N. 7 TUCHA
N. 8 ZARYA
N. 9 VOSTA

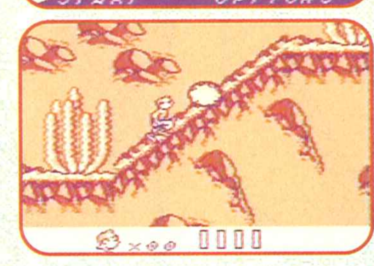


- Varios:

Lo mejor de la pantalla de passwords es que suele servir también para introducir códigos con las más variadas consecuencias. En este caso dispones de seis trucos tan distintos como accesibles.

Armas: RUBLE
Mínima Gravedad: SOYUZ
Juego de minas: SNEEG
Imágenes de video: KIEV
Preview "Bugrider": BUGGY
Reset Trucos: MINSK

Tintin II



GAME BOY

- Selección de nivel:

Hay un camino my sencillo para acceder a todos los niveles del juego y de la manera más rápida. Ve a la pantalla de créditos y pulsa B, A, ARRIBA, ABAJO, DCHA., ABAJO, A. Ahora comienza el juego normalmente y pulsa Start para pausarlo. Presiona A+B y verás aparecer la socorrida pantalla de selección de nivel que de tantos apuros te puede sacar. ¡A por ello!

Spider



PLAYSTATION

- Todas las armas:

Este truco puede librarte de muchos quebraderos de cabeza, ya que te ofrece la oportunidad de disponer de todas tus armas cuando más las necesites. Toma nota. Comienza a jugar normalmente y pausa en cualquier momento el juego. Ahora pulsa TRIANGULO, X, X, X, CIRCULO, X, CUADRADO, TRIANGULO, X, TRIANGULO, CIRCULO. ¡Una araña de armas tomar!



- Casi invisible:

Con este truco ocurre lo contrario que con el anterior, ya que en lugar de ser considerado como una ventaja, puede complicarte un poco las cosas. Pausa el juego igual que antes y pulsa TRIANGULO, CUADRADO, CIRCULO, TRIANGULO. Ahora tu araña habrá desaparecido y en su lugar solo podrás ver una sombra cuando saltes. Ya te advertimos que era un truco para expertos.

Super Puzzle Fighter II Turbo



PLAYSTATION

En este juego se esconden varios personajes secretos, algunos muy conocidos (como Akuma) y otros no tanto, pero todos importantes. Esta es la manera de acceder a ellos.

- Jugar con Akuma:

Ilumina a Morrigan en la pantalla de selección de personaje y pulsa ABAJO, ABAJO, ABAJO, IZQ., IZQ., IZQ., CIRCULO mientras mantienes pulsado SELECT.

- Jugar con Dan:

Al igual que antes, ilumina a Morgan y pulsa IZQ., IZQ., IZQ., ABAJO, ABAJO, ABAJO, CIRCULO sin dejar de presionar SELECT.

- Jugar con Devilot:

Realiza la misma combinación de teclas que para Dan, pero no pulses Círculo hasta que el contador de tiempo esté en 10 segundos.

-Jugar con Amanda:

Sitúa el cursor en Morrigan y, presionando SELECT, llévalo hasta Donovan y pulsa CIRCULO. Aunque no la veas en la pantalla de VS. aparecerá en el juego.



Turok: Dinosaur Hunter

NINTENDO 64

- Más códigos:

Hace un par de meses os dimos una lista bastante amplia de trucos para este juego y ahora nos proponemos completarla. Recuerda que los cuatro se introducen como si fueran un password más.

Completo (Armas, escudo, cabezas y créditos):GRGCHN
Completo 2 (Armas, escudo, cabezas e invencibilidad): RBNSMTH
Enemigos-insectos: DNCHN
Ver a todos los enemigos: NSTHMNDNT

NFL Quarterback Club'97

PLAYSTATION





En la pantalla de selección de equipo pulsa las siguientes combinaciones según lo que quieras obtener a cambio

- Equipos Pro Bowl: L1, L1, L1, TRIANGULO, L1, L1.
- Terreno de minas: L1, L1, L1, R1, L1, L1.
- Balón resbaladizo: L1, L1, L1, L2, L1, L1.
- No Fumbles: L1, L1, L1, R2, L1, L1.
- Off Day: L1, L1, TRIANGULO, R2, L1, TRIANGULO.
- Jugadores grandes: L1, L1, R1, TRIANGULO, L1, R1.
- Jugadores pequeños: L1, L1, R1, R1, L1, R1.
- 100 Yardas: L1, L1, R1, R2, L1, R1.
- Súper velocidad: L1, L1, L2, L2, L1, L2.
- Equipos especiales:L1, L1, L2, R2, L1, L2.
- Súper equipo: L1, L1, R2, TRIANGULO L1, R2.

Norse by NorseWest

SEGA SATURN

- Códigos de nivel:

Aquí tienes la lista más completa de passwords para este juego. Ahora tú decides donde te apetece ir.

Nivel 2:1STS	Nivel 12: TLPT	Nivel 22: HRDR
Nivel 3: 2NDS	Nivel 13: GYSR	Nivel 23: LOST
Nivel 4: TRSH	Nivel 14: B3SV	Nivel 24: OBOY
Nivel 5: SW1M	Nivel 15: R3TO	Nivel 25:HOM3
Nivel 6: WOLF	Nivel 16: DRNK	Nivel 26:SHCK
Nivel 7: BR4T	Nivel 17: YOVR	Nivel 27: TNNL
Nivel 8: K4RN	Nivel 18: OV4L	Nivel 28:H3LL
Nivel 9: BOMB	Nivel 19: T1N3	Nivel 29:4RGH
Nivel 10: WZRD	Nivel 20: D4RK	Nivel 30: B4DD
Nivel 11: BLKS	Nivel 21: H4RD	Nivel 31: D4DY

Trucos a la carta

Si tienes un juego que se te resiste y ya no sabes qué hacer con él, envíanos una carta e intentaremos ayudarte. Dirige tus peticiones a
"Trucos a la carta"
C/ de los Ciruelos, 4
San Sebastián de los Reyes, 28700 (Madrid). Nuestros expertos te resolverán el problema.

Hola: me llamo Agustín y quiero que me digáis un truco para «Sonic Triple Trouble» de Sega Game Gear. Adiós colegis.

Agustín Fernández (Ceuta)

Pues tus deseos son órdenes para nosotros. Enciende tu consola y cuando desaparezca el logo de Sega pulsa Arriba. De esta manera podrás echar un vistazo en el Sound Test. Si pulsas Abajo en lugar de Arriba aumentará tu tiempo de ataque.

¡Hola! Me llamo José Vicente, de diez años. Me gustaría que me dijerais donde se esconde el tesoro número B del «Wario Land» de Game Boy. Muchas Gracias.

José Vicente Alós (Huesca)

El tesoro se encuentra en la Course 11. Al entrar, después de atravesar la zona de la escalera, llegarás a un espacio vacío en el que verás un bloque que oculta un Casco Reactor y una Puerta. Olvídate de la puerta y asciende saltando y, cuando estés arriba, utiliza el poder del casco. Así subirás poco a poco, de una plataforma a otra hasta encontrar la Puerta Calavera. A la izquierda de la plataforma está la puerta que te llevará al tesoro. El problema: tendrás que tirar la llave al suelo y volver a subir con ella; la solución: coloca la llave en la plataforma superior para luego arrastrarla con la cabeza hasta la siguiente altura.

Hola, me llamo Sergio José y pido un truco para el «Golden Axe II» de Mega Drive.

Sergio José Vertedor (Málaga)

Cuando llegues a un enemigo final de fase pulsa A y no lo sueltes hasta que logres acabar con él y entres en la pantalla de bonus. Una vez en esta, no ataques a ningún duende. Si lo haces correctamente comenzarás la siguiente fase con un gran surtido de conjuros mágicos muy útiles en cualquier situación.

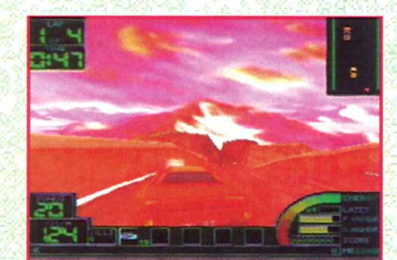
Hola, me llamo José Daniel y os mando esta carta para que me digáis algunos trucos del «Dragon Ball Z» (primera parte) para Super Nintendo. Muchas gracias.

José Daniel Domínguez (Badajoz)

Para saber en sólo un momento cuáles son los golpes especiales de los luchadores tenemos guardado un pequeño truco. Ponte a jugar normalmente y pulsa Start. Ahora pulsa Select y después A. Aparecerá la lista completa del golpes.



Impact Racing



PLAYSTATION

- Unos códigos muy especiales:

En ocasiones la pantalla de passwords pasa a ser el mejor lugar donde introducir unos trucos tan sabrosos como estos. Así que ya sabes, enciende tu consola, ve a la pantalla de passwords y pulsa:



ALL.TOOLEDUP: Todas las armas
ENDGAMELEVEL: Acceder a todos los circuitos
BONUS.LEVEL: Todos las fases de bonus
¡.AM.immortal: Invencibilidad
Rabbitbadger: Selección de nivel
JOURNEYS.END: Sound Test

Killer Instinct Gold

NINTENDO 64

- Colorido:



Los personajes de este cartucho pueden cambiar de aspecto si tú les ayudas un poquito. Espera a que aparezca la intro (no pulses ningún botón hasta que la veas) y una vez en ella presiona Z, B, A, Z, A, L. Ve a la pantalla de selección de personaje y pulsa ARRIBA o ABAJO para escoger. Por cierto, hay una opción que es una sombra aunque la elección de esta posibilidad dificulta algo el juego.



Mario Kart 64

NINTENDO 64

- Espejo:



Esta opción seguro que os suena de otros grandes juegos de carreras, pero en este caso tendréis que sudar la camiseta para acceder a ella. Debéis terminar primeros en todas las carreras de los tres torneos del cartucho (50cc., 100cc. y 150cc.) obteniendo así la copa de oro. Una vez hecho aparecerá la opción "Mirror Mode" bajo 150cc. ¡Cómo si fuera un juego nuevo!

- Más rápido que nadie:

En la versión de Super Nintendo de este juego ya disponíamos de esta oportunidad. Aprieta el acelerador justo antes de que el semáforo se ponga en verde y obtendrás varios segundos de ventaja.

Jet Rider

PLAYSTATION

- Códigos:



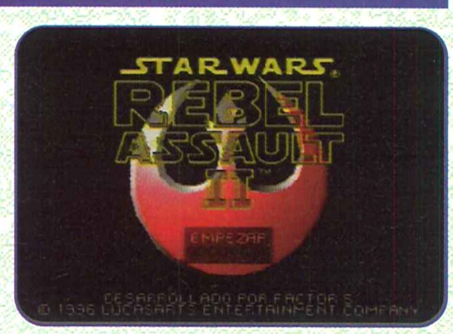
Estos seis códigos que te ofrecemos ahora tienen un problema, sólo pueden ser activados si logras terminar el juego, es decir, cuando hayas completado todos los circuitos del nivel profesional. Una vez que realizada esta premisa podrás introducir estos trucos en la pantalla de Passwords permitidos. Aquí los tienes, que los disfrutes:

Agilidad: ABAJO, CIRCULO, IZQ., L1, IZQ., DCHA., IZQ., DCHA.
Sin resistencia: CUADRADO, L1, TRIANGULO, DCHA., L1, ABAJO, R2, TRIANGULO.
Puntuación doble: DCHA., ARRIBA, CIRCULO, L2, TRIANGULO, CIRCULO, R1, R2.
Cámara especial: TRIANGULO, ABAJO, CUADRADO, TRIANGULO, L1, L1, R1, R1.
Frenos aéreos: R1, R2, DCHA, L2, ARRIBA, CIRCULO, ARRIBA, CIRCULO.
Cohetes: TRIANGULO, ARRIBA, ARRIBA, L2, L2, ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA.

Rebel Assault 2

PLAYSTATION

- Todos los niveles al alcance de tu mano:



Para llegar al final de este impresionante juego de la serie de La Guerra de las Galaxias tienes dos opciones. Por un lado jugar hasta cansarte y avanzar poco a poco hasta llegar al final. Por otro lado tienes la opción de seguir nuestro consejo e introducir estos passwords que, cada uno en un nivel de dificultad distinto, te permitirán comenzar en la fase que prefieras. Más facilidades no te podemos dar.



Fácil: X, CIRCULO, X, CIRCULO, X, TRIANGULO.
Medio: X, CUADRADO, TRIANGULO, TRIANGULO, X, TRIANGULO.
Duro: X, CIRCULO, CUADRADO, TRIANGULO, X, TRIANGULO.

Nanotek Warrior



PLAYSTATION

- Hiper-velocidad:

Puede que algún incansable jugador de este CD haya conseguido (aunque lo dudamos) terminarlo con éxito. Pero los que lo hayan hecho no deben pensar que ya lo tienen todo resuelto. Aquí te ofrecemos un truco para ponerte las cosas algo más difíciles y hacer de esta manera que aún te quede juego para rato.

Comienza a jugar normalmente y cuando quieras pausa el juego. Ahora pulsa CIRCULO, CUADRADO, CIRCULO, CUADRADO, TRIANGULO, TRIANGULO, TRIANGULO, X. Si el truco ha funcionado escucharás un sonido y el juego se pondrá en marcha sin necesidad de pulsar de nuevo Start. Con él obtendrás tal velocidad que te resultará muy complicado manejar tu vehículo sin acabar roto en pedazos. Cuidado, te aseguramos que es un modo realmente difícil.

Super Puzzle Fighter 2 Turbo

SEGA SATURN

- Jugar con Dan:

Primer jugador: Pon el cursor en Morrigan, presiona START y sin soltarlo pulsa IZQ., IZQ., IZQ., ABAJO, ABAJO, ABAJO, A.

Segundo jugador: Ilumina a Felicia y pulsa DCHA., DCHA., DCHA., ABAJO, ABAJO, ABAJO, A.

- Jugar con Akuma:

Primer jugador: Como antes, ilumina a Akuma, pulsa START y sin soltarlo presiona ABAJO, ABAJO, ABAJO, IZQ., IZQ., IZQ., A.

Segundo jugador: Pon el cursor en Felicia y pulsa ABAJO, ABAJO, ABAJO, DCHA., DCHA., DCHA., A.

International Superstar Soccer 64

NINTENDO 64



- Equipos All Stars:

En la pantalla de "Pulsa Start", espera a que terminen de decir el nombre al completo, pulsa Z y sin soltarlo presiona ARRIBA, L, ARRIBA, L, ABAJO, L, ABAJO, L, IZQ., R, DCHA., R, IZQ., R, DCHA., R, B, A, y START. Ahora en la pantalla de selección verás aparecer los nuevos Súper Equipos.





- Grandes cabezas:

Al igual que antes, pulsa Z y sin soltarlo pulsa (utilizando los botones amarillos) ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, IZQ., DCHA., IZQ., DCHA., B, A y START. Todos los personajes tendrán "grandiosas" cabezas.

¡Hola!, me llamo Javi y os escribo por si me podríais ayudar con el juego «Tomb Raider» de Saturn, ya que no consigo coger el segundo fusible en la minas de Natlas, él de la cinta transportadora. ¿Cómo se abre la puerta que da paso al interruptor que activa dicha cinta? Muchísimas gracias.

Javier Sánchez Lobato (Valencia)

Todos estos problemas los tienes por no seguir paso a paso las indicaciones que Lara dio hace varios meses en Hobby Consolas, pero como nosotros nos enteramos a la perfección de toda su aventura algo se podrá hacer. Tu problema no es que no encuentres el interruptor, porque no existe tal interruptor. La solución está en el orden en el que buscas los fusibles. Lo que debes hacer es recoger el que tu consideras el tercero en segundo lugar, ¿cómo? En la parte superior de una de las casetas de la mina el suelo es quebradizo, y dentro encontrarás un interruptor que suelta la barca en el embarcadero. Utilizándola, salta al otro lado y después de mover varios bloques activa otro interruptor que mueve una vagoneta más adelante. Entra por la cueva, abre la puerta con otro interruptor escondido en la parte de arriba y coge el fusible. Ahora vuelve hacía la cinta transportadora y verás como la puerta ya está abierta.

¡Hola!, me llamo Javi y tengo una Super Nintendo. Busco algún truco del «Batman y Robin The Adventures». Gracias.

Fco. Javier Rodríguez (Córdoba)

Aquí tienes unas claves

POISON IVY

Verde	Rojo	Rojo	-----
-----	-----	Verde	Azul
Verde	Rojo	Verde	-----
Rojo	Verde	Azul	-----

FOWL PLAY

Rojo	Azul	Rojo	Verde
Azul	Rojo	Azul	Rojo
Azul	-----	-----	-----
Verde	Rojo	Verde	-----

CAT LEVEL

Rojo	Rojo	Rojo	Verde
Verde	Rojo	Verde	-----
Rojo	Rojo	Verde	Rojo
Rojo	Rojo	Rojo	-----

GAUNLET LEVEL

-----	-----	Azul	-----
-----	-----	Verde	Azul
Azul	Rojo	-----	Rojo
Rojo	Azul	-----	-----

¡Hola! Soy Juan Antonio y vivo en Pego (Alicante). Quisiera que me dierais algún truco para «Ecco the Dolphin» de Mega Drive. Muchas gracias.

J. Antonio Malonda (Alicante)

¡Cómo no, hombre!, nuestros trucos son vuestros trucos. Si quieres obtener energía y aire infinito pulsa al mismo tiempo A, B, C y Start en la pantalla de presentación de inicio de fase.

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas, enviad vuestras cartas a:
HOBBY PRESS. HOBBY CONSOLAS
C/ De los Ciruelos, 4.
28700 S.S. De los Reyes.
(Madrid)
TELÉFONO ROJO.

Inteligencia artificial

Hola Yen, me llamo Martín y tengo una N64 con la que estoy flipando, pero tengo las siguientes dudas:

¿Qué es la inteligencia artificial? ¿«Wave Race» la tiene?

Bonita pregunta. Y para responderte, mejor que explicarte la teoría, voy a ponerte ejemplos prácticos. Si tu juegas a un juego una y otra vez y ves que cuando repites una fase los personajes contra los que luchas, o los coches contra los que compites o los enemigos a los que disparas se comportan de diferente manera en cada partida, eso es porque tienen "inteligencia artificial". Los juegos que no la tienen son los que, hagas lo que hagas, los enemigos siempre hacen lo mismo.

Es decir, que los juegos que tienen "inteligencia artificial" son más divertidos, ya que los movimientos de tus rivales dependen de los tuyos y, por tanto, cada partida es diferente a la anterior.

Casi todos los juegos actuales la tienen en mayor o menor medida. Y «Wave Race » no es una excepción.

¿Para qué es más barato y fácil programar, para cartucho o para disco magnético (el de 64DD)?

La dificultad de la programación no está en función del soporte, es decir, cartucho o CD. La dificultad o facilidad se encuentra en las herramientas y medios que la máquina ponga a disposición de programador.

Teóricamente, programar para CD o para cartucho es igual de caro, la diferencia viene después, en la duplicación, ya que resulta mucho más caro duplicar un cartucho que un disco compacto.

Si es más barato en discos magnéticos ¿va a hacer Nintendo "intros" como las que hay en PlayStation?

Por lógica habría que pensar que sí, que los juegos que utilicen el 64 DD van a tener intros espectaculares. Pero eso ya será cuestión de las ganas y la habilidad de cada compañía.

¿Qué pasa con el rumor de que el 64DD tiene módem? ¿Qué se podría hacer con él?

Sí, está confirmado que llevará módem incorporado. Servirá para conectarte a redes telefónicas, especialmente a una que tiene Nintendo en Japón y que te permite extraer información. Todavía no se ha hablado nada del acceso a Internet, eso dependerá del software especifico.

¿Tiene Nintendo página en Internet? ¿Cuál es su dirección?

Sí: www.nintendo.com.

Martín Wilke (Gran Canaria)

El cartucho a la palestra

¿Qué tal Yen? Me llamo Iñigo y espero ser el futuro propietario de una maravillosa Nintendo 64, pero tengo un par de dudillas que me están volviendo loco.

¿Es capaz N64 de mover polígonos como en juegos como «Tekken» y «Wipeout»?

Hombre, casi todos los juegos para Nintendo 64 son poligonales (fíjate, por ejemplo en «Mario 64» o en «Pilot Wings»). Si N64 no estuviera preparada para mover cuadrados, rombos, romboides, trapecios y hasta trapezoides como PlayStation...

Sí, puede mover polígonos como «Tekken» y «WipeOut». Y, en teoría, incluso más deprisa.

Me ha dicho un pajarito que N64 no tiene en realidad 64 bits sino dos procesadores de 32 bits ¿Es lo mismo?

Dile a ese pajarito que se dedique a comer alpiste, que es lo suyo. Nintendo 64 tiene un procesador central de 64 bits y luego varios procesadores de apoyo.

¿Crees que Nintendo ha hecho bien en usar formato cartucho en lugar de CD?

No soy quién para criticar una decisión de este calibre. Lo único que puedo decir es que si una firma tan importante en el mundo de los videojuegos como es Nintendo ha tomado ese camino será porque ha meditado los pros y los contras. Desde luego tontos, lo que se dice tontos no son... No sé. El tiempo dirá.

Al ver las intros de los juegos de PSX, la

EL CORCHO



baba me llega a los pies ¿puede la Gran N hacer intros como esas?

Cualquier desarrollador puede hacer intros tan espectaculares o más para N64, siempre que la capacidad del cartucho se lo permita sin encarecer excesivamente el producto final.

En mi opinión no creo que por dos minutos de intro merezca la pena pagar 2000 ó 3000 pelas más y eso es lo que deben pensar también quienes programan para N64.

Supongo que se verán grandes intros con la llegada del 64DD ya que, como ya os he dicho varios millones de veces, resulta más barato meter una intro en un CD que en un cartucho.

¿Programará algún día Psygnosis para Nintendo 64?

Puede. Pero hoy por hoy, y al menos de una manera oficial, no parecen tener ninguna intención.

Iñigo Coello (Guipúzcoa)

Mucho futuro para N64

Hola Yen, tengo una Súper fundida, una Game Boy y una Master y además unas cuantas preguntas:

Hablemos claro, ¿tiene N64 en tu opinión futuro en las consolas? ¿cómo van las ventas de la máquina? ¿vale la pena comprarla?

Desde luego que tiene mucho futuro. Y mucho. Aunque la lucha es muy dura, las ventas a nivel mundial van subiendo y sin duda se van a "colocar" unos cuantos millones de N64 en todo el mundo. Personalmente es una consola que me gusta mucho, aunque es cierto que aún no tiene muchos títulos en el mercado en comparación con otras máquinas. Pero con el tiempo irán saliendo más.

Si en un CD ROM caben megas y megas de memoria, ¿se pueden hacer juegos largos y con buenas intros? ¿en un cartucho con menos megas se podría hacer igual de largo o más? ¿rinde o no el cartucho?

Mira Adrián, no te líes, que veo que no lo tienes muy claro con el tema del cartucho.

Tú sólo piensa una cosa: ¿tú has visto, por ejemplo, «Mario 64»? Y qué crees, ¿que el cartucho rinde o no rinde?

Te aseguro que ese juego es muchísimo más largo que muchos otros que he visto en CD, por lo que no debes preocuparte de los megas que ocupa o deja de ocupar.

¿Te están impresionando los juegos de N64 o ya esperabas que fueran de esta calidad?

Es como en todas las consolas, hay juegos que nos impresionan mucho y otros que nos decepcionan un poco. En honor a la verdad, con N64 hemos tenido bastantes más buenas sorpresas que decepciones.

Dime para ti el mejor juego que haya salido para consola.

Para mí, «Super Mario 64» y «Tomb Raider».

Adrián Cabrera (Málaga)

Música de juegos

Hola Yen, soy un futuro poseedor de una Nintendo 64.

¿Dónde puedo conseguir las músicas de los videojuegos que ponen en Game 40?

Los juegos que están grabados en CD tienen también grabadas las canciones en el propio CD. Basta con que metas el juego en un lector de CDs de música normal y vayas pasando las pistas hasta que llegues a las canciones.

¿Para cuándo el «Blast Corps»?

Para septiembre.

¿Cuándo sacarán un juego de coches aceptable que no sea «Mario Kart»?

En septiembre saldrá «F-1 Pole Position» que es regularcito. Por las mismas fechas, pero más tirando a octubre, aparecerá un juego de Ocean titulado «MultiRacing Championship» que tiene una pinta de lo más alentadora. Otros dos juegos también prometedores, pero un poco más lejanos, son «Rev Limit» de Seta y «Top Gear Rally» de Kemco. Hay además dos arcades con muy buena cara que estarán muy pronto en N64 (aunque aún no tiene fecha), son «Cruis'n the World» segunda parte del malogrado «Cruis´n USA» y «Racing Jam» de Konami.

¿Crees que Nintendo ya tiene ideas de una consola superior a Nintendo 64?

Sí, claro y la va a sacar en Navidad porque como ya ha dejado a Nintendo 64 mucho tiempo en el mercado y además el 64DD ya está casi caduco...

¡No, hombre no! Deja de calentarte la cabeza con cosas sin sentido y concéntrate en lo que hay en estos momentos, que no es poco.

Yatsismen (Barcelona)



¿Habrá continuación de «Resident Evil»?

Saludos Yen: llevo mucho tiempo metido en esto de los videojuegos y me gustaría que me respondieses a unas sencillas cuestiones sobre mi PlayStation:

Viendo el enorme éxito de «Resident Evil», ¿me podrías confirmar si Capcom está trabajando en una segunda parte? ¿mantendrá la misma atmósfera que la primera?

Sí, Capcom está trabajando en «Bio Hazard 2» (nombre japonés) desde hace bastante tiempo. El juego no saldrá en Europa por lo menos hasta el año que viene, probablemente primavera del 98, y es que Capcom cambió repentinamente sus planes iniciales volviendo a empezar casi todo el trabajo para mejorarlo aún más.

He oído decir que se está preparando otra parte de «Resident Evil» que saldrá antes que la segunda y que será una ampliación de la primera con nuevos monstruos y melodías.

Probablemente te refieras a la versión que va a salir muy pronto para Saturn.

Otro genial juego vitoreado por todos es «Tomb Raider» ¿Core está planeando una segunda parte? ¿Cómo será?

Me imagino que esta pregunta ya te habrá quedado sobradamente respondida en otras páginas de este número.

¿Qué otros juegos en la misma línea saldrán dentro de poco para PlayStation?

El más parecido a «Resident Evil» será «Nightmare Creatures», un juego de Kalisto que distribuirá Sony en octubre en España. Monstruos y muchos elementos de los arcades de lucha serán sus cartas de presentación.

Viendo las arrolladoras cifras de ventas de «Final Fantasy VII» supongo que se habrán planteado traducirlo al castellano. ¿Saldrá para Navidades? ¿Cuánto costará?

El juego va a ser distribuido por Sony que se ha comprometido a traducir el juego al castellano. La idea es que el lanzamiento se realice simultáneamente en toda Europa el día 7 de noviembre, aunque puede que en España se retrase un poco por lo costoso de la traducción. El hecho de llevar tres CD's puede encarecer el producto aunque siendo un juego de Sony no creo que nunca llegue a ser una cifra asustante. Ya sabes lo estrictos que son con el tema de los precios...

Xavier Pendragón (Alicante)

¡Quiere saberlo todo!

Hola Yen, me llamo Víctor y quiero comprarme una de las consolas nuevas.

¿Qué consola es mejor Saturn, PlayStation o Nintendo 64?

¿A quién quieres más, a tu padre o a tu madre?

¿Cuál tiene o tendrá más juegos?

Actualmente PlayStation es la que tiene más juegos y más variados. Para la segunda parte de la pregunta, mejor llama a Rappel.

¿Podrías decirme los tres mejores juegos para cada una?

Me lo pones realmente crudo. Te voy a decir unos cuantos y tú eliges según el género que más te guste:

Nintendo 64: «Mario 64», «Mario Kart 64», «ISS 64», «Turok»...

Saturn: «Sega Rally», «Fighters MegaMix», «Virtua Cop 2», «World Wide Soccer»...

PlayStation: «Soul Blade», «F-1», «V-Rally», «ISS». Y para las dos últimas, «Tomb Raider».

De todas formas, los mejores juegos para todas las consolas están por llegar de aquí a navidades, por lo que esta lista va a quedarse caduca en unas semanas.

¿Cuánto cuesta cada una con dos mandos y la memoria?

No seas vago y mírate las páginas de las tiendas del final de la revista, colega.

¿Es necesaria la memoria?

Ya he dicho unas 250.000 veces que sí. En el caso de Saturn la propia consola lleva una pila incorporada, por lo que puedes salvar sin necesidad de comprarte una tarjeta adicional. Algunos juegos de N64 llevan pila, pero otros como «Turok» o «ISS 64» necesitan la tarjeta para salvar. En PlayStation sí es necesaria.

¿Va a ver algún estreno en Mega Drive?

«Parque Jurásico 2», «Vectorman 2» y alguna otra sorpresa sin confirmar.

Victor de la Peña (Madrid).

Deportes en Game Boy

¿Qué pasa Yen? Me llamo Jorge y tengo una Mega Drive y una Game Boy. También tengo ciertas dudillas. Ahí van:

¿Qué tal está el «Soccer» de Game Boy?

No está mal, quizá uno de los mejores, pero es que la portátil nunca ha tenido en los juegos de fútbol un género muy agradecido.

EL CORCHO



¿Cuál es el mejor juego de tenis de Game Boy?

Estás de suerte porque Nintendo reedita ahora el mejor juego de tenis que he jugado nunca para Game Boy: «Top Ranking Tennis».

¿Cuál es le mejor juego de fútbol de Mega Drive sin contar los «FIFA»?

«ISS Deluxe» de Konami como simulador. Y como divertido a tope «Sensible Soccer».

¿Cuál es le mejor juego de Fórmula 1 para Mega Drive quitando «Virtua Racing»?

La verdad es que sería difícil elegir uno, aunque el «Andretti» y el «Nigell Mansell» no están nada mal.

¿Cuál me recomiendas entre «Pete Sampras» y «Pete Sampras'96»? ¿En qué se diferencian?

Básicamente en que el 96 es mucho más completo en todos los aspectos. Yo te recomendaría el 96 con el que, además, podréis jugar cuatro amigos simultáneamente sin necesidad de adaptador.

Jorge Morillo Jiménez (Madrid)

Programar para Saturn

Hola Yen, somos dos amigos con sendas Saturns que tenemos algunas dudejas.

¿Por qué Sega no consigue más compañías para que les programe juegos, y si las tiene porque no sacan mayor cantidad de juegos, como en PlayStation?

Cuando una compañía de videojuegos se plantea programar un título, hace sus estudios de mercado, analiza con cuál va a sacar más beneficios y decide para qué formato le interesa más programar. En estos momentos parece que la mayoría de las compañías creen que PlayStation es el formato más rentable. Lo cual no deja de ser una opinión, generalizada, pero una opinión al fin y al cabo.

¿Qué juegos sacará Sega de estos géneros: lucha, coches, aventuras gráficas?

Te voy a decir los más cercanos en el tiempo. De lucha «Last Bronx» y «Virtua Fighter 3». De coches: «Sega Tourig Car» y aventura gráfica «Atlantis».

Psygnosis programa para PlayStation pero también ha hecho cosas como «Wipeout» y «Destruction Derby» para Saturn, ¿por qué no hace más cosas como «F-1»?

Ahora mismo sale la magistral versión de «Wipeout XL» y la de «Krazy Ivan». Pronto aparecerán también el esperado «F-1» y «DiscWorld 2». Ten en cuenta que Psygnosis es básicamente una compañía de Sony y por tanto tiene sus prioridades.

¿Sacará Sega algún periférico para convertir la Saturn en una consola que llegue a los 64 bits? ¿O sacarán otra consola directamente?

El consultorio de adivinación del porvenir aún no lo hemos abierto, pero cuando lo inauguremos -estamos barajando los nombres de Aramís Fuster y Rappel para que lleven el tema-, esta será una de las primeras preguntas que contestaremos.

Samuel González e Iñaki Ajuria (Vizcaya).

Dudas sobre N64

Hola Yen tengo una... bueno, mejor cuatro consolas y en el futuro la N64.

Un amigo me dice que la N64 no vale nada, ¿es verdad?

No, es mentira, vale 29.900 pts.

Ahora en serio. Respeto la opinión de tu amigo, pero la mía es que N64 tiene algunos de los mejores juegos que he visto en mi vida.

Por otra parte, ante estos temas yo creo que lo mejor es ir a una tienda, ponerte en los distintos expositores y probar. O ir a casa de una migo y ver. Ante un a decisión de este tipo lo mejor es juzgar por uno mismo y no por lo que te digan los demás.

Creo que no viene el cable RF en la caja, ¿hay que adquirirlo aparte?

Sólo es necesario si tu televisión carece de entrada de audio/video o de toma para euroconector. Si tu televisor sólo tiene toma de antena tendrás que comprar el cable aparte.

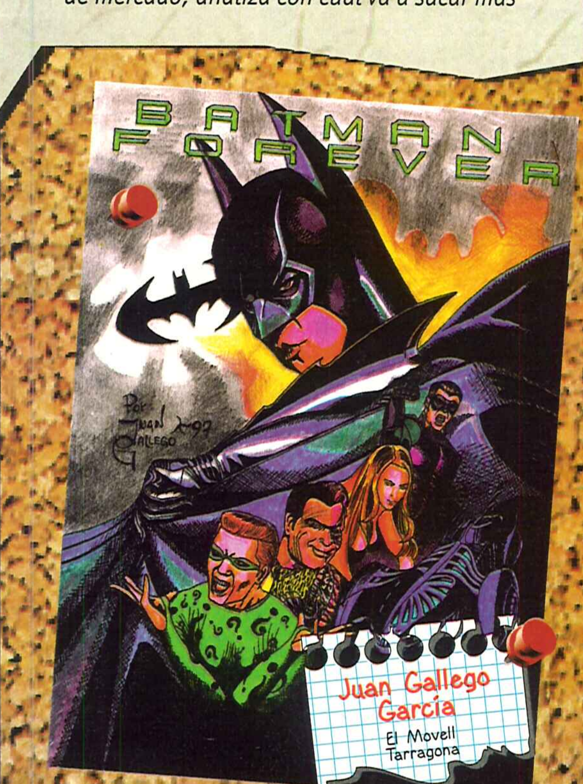
¿Qué juegos de N64 me recomiendas?

El primero «Mario 64». Después depende un poco de tus gustos pero a mí me gustan «Mario Kart 64», «ISS 64» y «Turok».

Sin la tarjeta de memoria, ¿se pueden terminar los juegos?

Si eres un auténtico "monstruo" y eres capaz de jugarte un juego como «Turok», por ejemplo, de un tirón, pues sí, pero lo dudo muchísimo.

Guillermo Galera (Murcia).







Si quieres participar en esta sección, envía tus dibujos, fotografías o lo que se te ocurra a:
Hobby Press S.A.
Hobby Consolas
C/ De Los Ciruelos Nº4
28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid.
Indicando en el sobre: El Corcho.
Y si tu dibujo sale publicado, te enviaremos esta práctica calculadora

¡RASCA Y GANA!

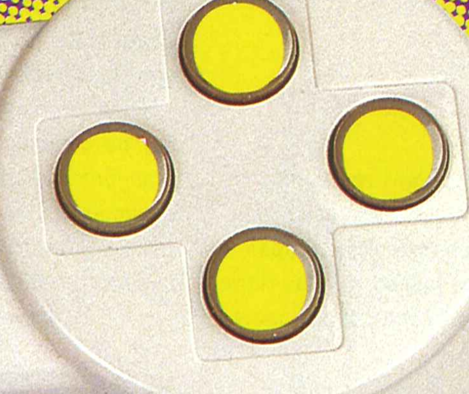
¡RASCA Y GANA!

¡Regalamos 25 PlayStation, 100 Juegos y miles de descuentos

...bby Consolas tiene premio seguro!

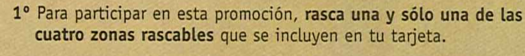






...lamos 25 PlayStation,
...0 juegos para PlayStation
...descuentos de 1.000, 500 y 300 ptas. en la
...mpra de juegos para PlayStation
en los Centros Mail

HOBBY





Recorta este logo y pégalo en el cartón de tu Rasca y Gana.

1º Para participar en esta promoción, **rasca una y sólo una de las cuatro zonas rascables** que se incluyen en tu tarjeta.

2º Si te aparece el símbolo de una consola Sony PlayStation o las palabras "Un juego gratis", envía este cupón (no serán válidas las fotocopias) **antes del 31 de agosto** a la siguiente dirección: HOBBY PRESS; Hobby Consolas.
Apartado de Correos número 400. 28100 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: RASCA Y GANA.
De entre los cupones recibidos premiados con un juego se realizará el sorteo el día 5 de septiembre para asignar a cada premiado uno de los cien juegos que se regalan.

3º Los cupones premiados con un descuento de 1.000, 500 ó 300 pesetas podrán ser utilizados en la compra de cualquier juego para PlayStation disponible en cualquiera de los Centros Mail o a través de su servicio de venta por correo.
Estos descuentos no so acumulables con otros cupones de descuento emitidos por Centro Mail, y sólo se podrá utilizar un cupón de descuento en cada juego.
Este descuento sólo será válido en las compras de juegos para PlayStation realizadas **desde el 25 de Julio hasta el 15 de Septiembre de 1997.** Y sólo tendrá validez en los Centros Nail.

4º A los ganadores de una consola Sony PlayStation o de un juego se les enviará el premio a su domicilio. Los nombres de estos ganadores aparecerán publicados en un número de Hobby Consolas.

5º El ámbito territorial de esta promoción es Nacional.

6º Los premios no serán canjeables por dinero.

7º El hecho de tomar parte en esta promoción implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en las mismas, será resuelto inapelablemente por los organizadores de esta promoción: Hobby Press y Centro Mail.

¡Premio seguro!

¡25 PlayStation!



¿Cómo Participar en el Rasca y Gana?

Hay cinco tipos de premios que te detallamos a continuación:

25 PLAYSTATION.
Hay 25 cartones premiados con una consola Sony Playstation repartidos entre todos los ejemplares de la revista.

Si rascas UNA de las CUATRO zonas marcadas del cartón y aparece el símbolo de PlayStation, ¡Enhorabuena, has ganado una consola de Sony!

En este caso, pega en el cartón el logotipo de PlayStation que aparece en estas páginas y envíanos tu cartón premiado antes del 31 de agosto de 1997

100 JUEGOS DE SONY.
Hay 100 cartones premiados con un juego de Sony para PlayStation. Si al rascar tu cartón aparece el texto "Un juego gratis", pues ya sabes... has ganado un juego!

Envíanos tu cartón premiado con el logo de PlayStation que aparece en estas páginas antes del día 31 de agosto.

De entre todos los cupones premiados con un juego, el día 1 de septiembre se efectuará un sorteo para asignar a cada ganador uno de estos títulos:

- SAMURAY SHODOWN.
- KING OF FIGHTERS '95.
- SOUL BLADE.
- CARNAGE HEART.
- RAGE RACER.
- RALLY CROSS.
- FATAL FURY.

MILES DE DESCUENTOS:
Si tu rasca te ha salido premiado con un descuento de 300, 500 ó 1.000 ptas. puedes utilizarlos al comprar un juego para PlayStation en cualquiera de los Centros Mail o a través de su servicio de venta por correo.

Bastará con que presentes el cartón con 0-como en los anteriores caso-, el logotipo de PlayStation pegado en su lugar correspondiente.

¡¡¡Mucha suerte!!!



¡100 juegos!



¡Y miles de descuentos para todos los juegos de PlayStation!



¿Buscas algún truco?

Pues aquí tienes la lista de todos los que hemos publicado en Hobby Consolas desde el número 60 hasta el 69.

Juego	Consola	HC núm.
3D Lemmings	PlayStation	63
Actraiser 2	Super Nintendo	60
Adidas Power Soccer	PlayStation	62
Aero the Acrobat 2	Mega Drive	64
After Burner 2	Saturn	69
Alien 3	Super Nintendo	62
Alien Trilogy	Saturn	66,69
Amok	Saturn	68
Andretti Racing	PlayStation	67,68
Assault Rigs	PlayStation	62
Athlete Kings	Saturn	65
Athlete Kings	Mega Drive	64
Bass Master Classic Pro...	Super Nintendo	65
Battle Arena Toshinden 2	PlayStation	61
Battle Arena Toshinden Remix	Saturn	60
BattleArena Toshinden URA	Saturn	69
Black Fire	Saturn	62, 63
Blam	Saturn	63
Blam Machine Head	PlayStation	67
Bubsy 2	Super Nintendo	66
Bubsy 3D	PlayStation	69
Bust a Move 2	Saturn	63
Bust a Move 2 The Arcade	PlayStation	62, 64
College Slam	Saturn	61
Command & Conquer	Saturn	69
Contra Legacy of War	PlayStation	69
Crash Bandicoot	PlayStation	65
Criticom	PlayStation	65
Cyberia	PlayStation	64
Cybersled	PlayStation	63
Christmas Nights	Saturn	68
Darius 2	Saturn	64
Darius Gaiden	Saturn	61
Dark Forces	PlayStation	69
Daytona USA	Saturn	66
Defcon 5	PlayStation	64
Demon's Crest	Super Nintendo	63, 65
Destruction Derby 2	PlayStation	68
Die Hard Trilogy	PlayStation	64
Distruptor	PlayStation	68
Donkey Kong Country 3	Super Nintendo	65, 68
Doom	PlayStation	60
Dragon Ball Z	Saturn	62
Dragon Ball Z	PlayStation	61
F-1	PlayStation	65
Fade to Black	PlayStation	67
Fatal Fury 2	Mega Drive	61
Fifa'96	Mega Drive	61
Fighting Vipers	Saturn	65,
Galactic Attack	Saturn	61
Galaxian 3	PlayStation	65
Gargoyles	Mega Drive	67

Juego	Consola	HC núm.
Gex	PlayStation	62, 63, 69
Give 'N' Go	Super Nintendo	61
Goal Storm	PlayStation	60
Golden Axe 3	Mega Drive	62
Grid Run	Saturn	69
Grid Runner	Saturn	68
Guardian Héroes	Saturn	60, 66
Gungriffon	Saturn	60, 61
Gunners Heaven	PlayStation	62,63
Hagane	Super Nintendo	63
Hardcore 4x4	PlayStation	66
Horde, The	Saturn	64
Impact Racing	PlayStation	64
In the Hunt	PlayStation	61
Indiana Jones and the Last...	Mega Drive	62
Iron Blood	PlayStation	69
Johnny Bazookatone	Saturn	68
Judge Dredd	Super Nintendo	64
Jumping Flash 2	PlayStation	66
Kid Klown	Super Nintendo	62
King of Fighters'95	PlayStation	67
Krazy Ivan	PlayStation	63
Krusty's Super Fun House	Mega Drive	62
Legacy of Kain	PlayStation	68
Loaded	Saturn	63
Loaded	PlayStation	60
Lomax	PlayStation	68
Lone Soldier	PlayStation	67
Lotus Turbo Challenge	Mega Drive	63
Madden'97	PlayStation	65
Magic Carpet	Saturn	64
Magic Carpet	PlayStation	62
Megaman X3	Super Nintendo	60
Micromachines'96	Mega Drive	62
Mortal Kombat Trilogy	PlayStation	65
Motor Toon Grand Prix 2	PlayStation	63
Namco Classics Vol. 1	PlayStation	60
NBA Action	Saturn	62
NBA in the Zone	PlayStation	63, 64
NBA Jam Extreme	Saturn	66
NBA Live'96	PlayStation	61
Need for Speed, The	PlayStation	61, 65
NFL Quarterback Club'96	Saturn	61
NFL Quarterback Club'97	Saturn	65
NHL Faceoff	PlayStation	62
Night Warriors	Saturn	64
Nights	Saturn	65, 66
Olympic Games	Mega Drive	61
Out Run	Saturn	64
Pac-Man 2	Mega Drive	63
Pandemonium	Saturn	69
Pandemonium	PlayStation	67

Juego	Consola	HC núm.
Panzer Dragoon 2 Zwei	Saturn	60
Parodius DeLuxe Pack	PlayStation	62
Pilotwings	Super Nintendo	64
Pilotwings 64	N64	67
Power Rangers The Movie	Super Nintendo	66
Prehistorik Man	Super Nintendo	61
Prince of Persia 2	Super Nintendo	66
Project Overkill	PlayStation	67
Putty Squad	Super Nintendo	62
Puzzle Fighter 2	PlayStation	68
Raging Skies	PlayStation	66
Return Fire	PlayStation	64
Ridge Racer Revolution	PlayStation	61, 65
Rise 2	PlayStation	60
Robopit	PlayStation	65
Rolo to the Rescue	Mega Drive	62
Sega Ages	Saturn	65
Sega Worldwide Soccer	Saturn	66
Separation Anxiety	Super Nintendo	60
Shadows of the Empire	N64	68
Shellshock	Saturn	61, 62
Shining Wisdom	Saturn	62
Shinobi	Saturn	62
Sim City 2000	PlayStation	69
Skeleton Warriors	PlayStation	64, 67
Skeleton Warriors	Saturn	63
Slam 'N' Jam'96	PlayStation	61, 66
Slamscape	PlayStation	69
Sonic & Knuckles	Mega Drive	64
Sonic 3D	SAT- MD	67
Soviet Strike	PlayStation	66, 69
Space Jam	PlayStation	66, 69
Spider	PlayStation	69
Spirou	Super Nintendo	65
Spot Goes to Hollywood	Saturn	69
Star Gladiator	PlayStation	66
Starblade Alpha	PlayStation	63
Story of Thor 2	Saturn	63, 67
Street Fighter Alpha	Saturn	62
Street Fighter Alpha	PlayStation	61
Street Fighter Alpha 2	PlayStation	66,67
Street Fighter Alpha 2	Saturn	64, 66
Suikoden	PlayStation	68
Super Mario 64	N64	68
Tekken 2	PlayStation	60,61,66
Tempest X3	PlayStation	68
Tetris Attack	Super Nintendo	61, 63
Tetris Blast	Game Boy	60, 61
Theme Park	Saturn	64
Theme Park	PlayStation	62
Time Commando	PlayStation	69
Tintín en el Tíbet	Game Boy	61, 65

DaytonaUsa Crash Bandicoot

trucos trucos trucos trucos trucos trucos trucos

ThemePark Toshinden

Sonic 3DTurok

Int.Super Star Soccer Secret of Evermore

Juego	Consola	HC núm.
Tobal nº 1	PlayStation	65, 67
Toshinden Remix	Saturn	61
Track & Field	PlayStation	66
Triple Play'97	PlayStation	63
Turok	N64	68
Twisted Metal 2	PlayStation	67, 68
Ultimate Mortal Kombat 3	Mega Drive	67
Ultimate Mortal Kombat 3	Saturn	61, 64, 66, 67
Ultimate Mortal Kombat 3	Super Nintendo	66
Vectorman	Mega Drive	63
Virtua Cop	Saturn	62
Virtua Cop 2	Saturn	68
Virtua Fighter 2	Saturn	60
Virtua Fighter Kids	Saturn	62, 63
Wario Special	Game Boy	63
Warlock	Super Nintendo	60
Wayne's World	Super Nintendo	62
Wild Guns	Super Nintendo	65
Wild Woody	Mega CD	60
William Arcade's Greatest...	PlayStation	62, 65
Wipeout 2097	PlayStation	65
Worms	PlayStation	61
WWF	PlayStation	62, 67
X-Com	PlayStation	63
X-Men	Mega Drive	61
X-Men 2	Mega Drive	67
Yoshi's Island	Super Nintendo	66

Nº 66 Estalla el duelo

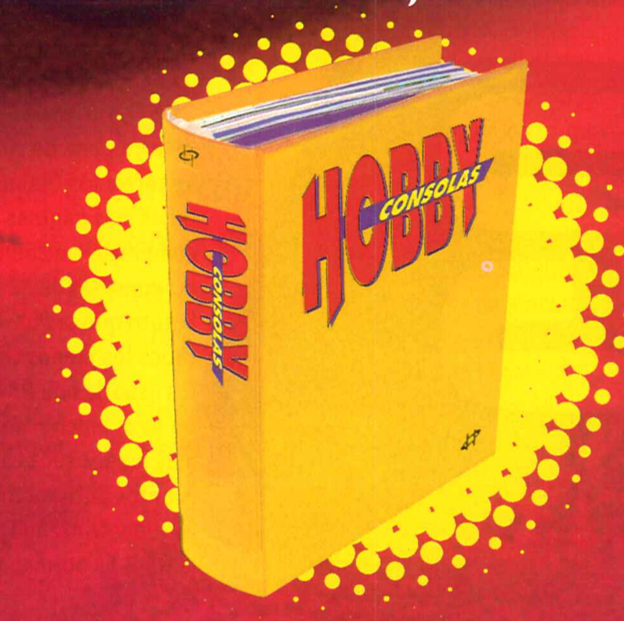
Nº 68 Los Guerreros de Plata

Nº 70 El Último Combate

Consigue ahora además tu vídeo de Dragon Ball con los números 66, 68 y 70 de Hobby Consolas.

Si no tienes ese número que buscas puedes pedírnoslo por correo, enviándonos el cupón que aparece en la última página de la revista, (no necesita sello) o por teléfono, llamándonos a los números (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 por la mañana hasta las 2 ó por la tarde de 4 a 6,30.

Además, si guardas las revistas para consulta, te recordamos que puedes tenerlas todas perfectamente ordenadas con las tapas de Hobby Consolas (950 pesetas), que incorporan un cómodo sistema de perchas para que tú mismo coloques la revista mes a mes.





Estas páginas están dedicadas enteramente a que manifestéis vuestras opiniones. Podéis escribir sobre el tema que consideréis oportuno e incluso mostrar vuestros acuerdos o vuestras discrepancias con otros lectores.
HOBBY PRESS. HOBBY CONSOLAS.
C/De los Ciruelos nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes. Madrid.
Indicando en el sobre: CONTRAPUNTO.

Poniendo al manga en su sitio

Del Padre Apeles II a todos los Otakumaníacos

Después de haber leído muchos comentarios a favor y en contra sobre la sección Otaku Manga creo que ha llegado el momento de acabar con este tema para siempre: Hobby Consolas es una revista que habla del mundo de los videojuegos, y por lo tanto no tiene motivos para hablar del manga sólo porque unos cuantos quieren ver cuatro cómics japoneses. Creo que el espacio de Otaku Manga podría estar ocupado por más trucos, reportajes u otras secciones. En segundo lugar, no tengo la menor idea de porqué el manga atrae tanto la atención a mucha gente teniendo en cuenta que estos cómica lo único que hacen es propugnar la violencia, el sexo y en ocasiones cosas tan malas como el alcohol y las drogas.

Respecto al manga erótico, veo una barbaridad que esta sección aparezca en la revista (ni siquiera la leo porque me da vergüenza) y una inmoralidad absoluta el que tengan que aparecer tías (y tíos) en pelotas. En resumen: quien quiera manga que se compre otra cosa, porque en una revista como es Hobby Consolas, esta sección lo único que hace es ensuciarla, incluso más que la publicidad.

> ***Respecto al manga erótico, veo una barbaridad que esta sección aparezca en la revista...y una inmoralidad.***
>
> *Del Padre Apeles II a todos los Otakumaníacos*

En contra de los cartuchos

De Frano a todos los que quieran leerme

Me da pena de cómo os peleáis entre todos. Un apunte a los Otakus: no se cómo os peleáis por tener más páginas de manga. Si os gusta tanto, compraros un cómic de Dragon Ball En cuanto a las consolas de 32 bits, a mí me gusta más la Saturn que la PSX, aunque en esta última casi todos los juegos tienen un gran nivel. En cuanto a los usuarios de N64, por lo visto vuestra consola no es ni mucho menos la más vendida, ni la que más juegos saca cada mes. Habéis estado unos cuantos años de rodillas cuando lo que teníais era la Super Nintendo y ahora nos venís a chulear con la N64. Es normal que sea más potente y rápida. Si no, ¿para que le servirían los 64 bits? Los usuarios de 32 bits tenemos CD-ROM y nos cuestan los juegos más baratos que a vosotros. Tenemos juegos de verdad, no de niñatos o chorradas por el estilo. La N64 es por ahora un fracaso. Hoy en día un cartucho no tiene futuro, pero Nintendo se ha dado cuenta de esto tarde y ahora quiere remediarlo con un periférico (esto huele a Mega CD). ¿Qué les pasará a los usuarios de N64 cuando Sega y Sony saquen sus 64 bits? Habrá pasado más tiempo y la tecnología habrá evolucionado lo suficiente como para que las próximas consolas superen con creces a la N64.

N64 no es para tanto

De Ultra Sony a los creídos que tienen una N64

Empezaré diciendo que a los de Nintendo se les ha subido a la cabeza lo de la Nintendo 64. Si miráis en la sección de Internet Online del nº 70 de Hobby Consolas, veréis que el líder de ventas indiscutible en Japón es la PlayStation y después la Game Boy, ¡que supera en ventas a la Saturn y a la "Gran N" (¿o debería de decir pequeña?)! No quiero mantener a los de las diferentes compañías picados. Lo único que quiero es que nos respetemos unos a otros. Estoy de acuerdo en que la N64 es técnicamente mejor, pero no es como para alabarla como a un ídolo. Se ve que los de Nintendo se han equivocado al sacar el cartucho, y lo quieren contrarrestar sacando el 64 DD.

PlayStation es más económica

De Eduardo Centeno al admirador de Miyamoto

Quisiera responder a la carta que mandó el admirador de Miyamoto de la forma más civilizada posible. Yo no digo que Nintendo 64 no sea económica, pero me compré la PSX por su relación calidad-precio. El mismo día que compré la consola, adquirí también un mando, la memory card y dos juegos. Todo ello me costó 40.000 pesetas. La N64 con un mando y el Mario 64

cuesta 43.880 (sin la memory y un juego). Para mí, hay consolas más económicas; peores, eso sí, pero también con buenos juegos y algunos incluso mejores.

Las virtudes de PlayStation

De Soul Edge a los poseedores de Saturn

Para empezar quiero decir una cosa: PSX ES LA MEJOR. La impotencia de Saturn para reproducir con total fidelidad los títulos de PSX es clara. Sólo hay que ver «Destruction Derby» o «Wipe Out XL». Las conversiones de las recreativas de Sega, además de escasas, son pésimas. Sólo hay que ver títulos como «Manx TT», «Fighting Vipers» o «Daytona Usa». La escasez de juegos de Saturn con respecto a PSX también es obvia, ya que por cada título de Saturn salen 10 de PSX. Como prueba de ello, el mes pasado tan sólo hubo tres lanzamientos de poca calidad (dos de ellos ya están en PSX) frente a los nueve de PSX, entre ellos «V-Rally», «Over Blood» y «Rally Cross». Mientras nosotros esperamos con impaciencia títulos como «Final Fantasy VII», «Tekken 3», «Rapid Racer», «Resident Evil 2» o «Tomb Raider 2», ellos tan sólo esperan la "super conversión" de «Virtua Fighter 3». Por cierto, hablando de «Tomb Raider 2», ha llegado a mis oídos la importante noticia de que no puede ser convertido para Saturn porque esta máquina no tiene capacidad suficiente para soportar el nuevo motor tridimensional. Espero que los poseedores de Saturn recapaciten al leer esta carta y se compren una consola como mandan los cánones: la PSX.

Mario no es infantil

De Alex Johnson a quien le interese

Remito esta carta para ratificar la buena posición de Nintendo en nuestro querido mundillo de los videojuegos. Estoy hasta las narices de la gente que, por no poder criticar el apartado gráfico y jugable de N64, sacan a relucir el tema preferido de los usuarios de Sega y Sony: el supuesto infantilismo de N64. A toda esta gente le invito a meditar lo siguiente: ¿No era infantil la saga de «Mario Bros.» de la SNES? No me negaréis que sí. ¿Y cuantos cartuchos vendió? Sólo la 1º versión, alrededor de 40 millones de copias. Esto fue debido a que este juego demostró una jugabilidad y capacidad de diversión fuera de lo normal para su tiempo, a pesar de tener un apartado gráfico modesto. Lo que quiero decir es que no hacen falta unos gráficos excepcionales para hacer un buen juego. No obstante, «Mario 64» ha sabido combinar unos gráficos increíbles con una jugabilidad indudable y una diversión extraordinaria. Estoy muy feliz con mi Nintendo 64 y nadie me hará cambiar de opinión con respecto a su calidad.

> ***...lo que quiero decir es que no hacen falta unos gráficos excepcionales para hacer un buen juego...***
>
> *De Alex Johnson a quien le interese*

Saturn y sus juegos

De Rafael Blanco Castell

Vengo a darle un poco de ánimo a los "saturninos" porque se está criticando mucho a esta consola de Sega y no hay porqué. Yo he jugado a la PlayStation y la verdad, no es tanto como esperaba y me divierto mucho más con la Saturn. La PSX tiene un buen surtido de juegos, pero para mi no es tan importante tener tantos juegos que ni se conocen, como sacar buenos juegos del estilo de «Fighter Megamix», «ST Car», «Manx TT», «Nights» o los «Virtua Cops». Y no creo que la Ultra 64 llegue muy lejos con "esos 4 juegos" que han sacado, y además he visto los próximos y son verdaderamente pésimos. La Saturn será la revolución de la lucha con «Virtua Fighter 3», porque ninguno de PlayStation los superará.

¡Sega, sigue adelante!

Las promesas de Nintendo

De Kim Wu a Roberto Ajenjo

Me parece muy mal que ya digas lo que pasará con el 64DD si ni siquiera ha salido aún. Además, Nintendo no es Sega (gracias a Dios) y estoy segurísima, junto a todos los nintenderos, que no pasará como con Sega, que ha abandonado a sus otros soportes (Mega CD, MD 32X...) para volcarse en Saturn. En cuanto a los cartuchos, solo puedo decir una cosa: la calidad se paga. Y te recuerdo que cuando Saturn y PSX salieron al mercado, sus precios eran altísimos (69.000 o más) y sus juegos costaban unas 11.000, mientras que Nintendo sacó su soporte a 34.900 y con sus juegos por las 10.000, tal como había dicho que haría y bajando el precio de N64 más aún poco después de su salida, y date cuenta que son 32 bits frente a 64 bits, así que no digas que es más caro porque... En resumen, Roberto Ajenjo, creo que has metido tu piececito bien hondo en el fango con respecto a Nintendo 64. Estoy totalmente de acuerdo con Sergio y Gustavo la rana: ¡¡¡Nintendo es la mejor!!!

Todas tienen sus defectos

De "Psicólogo Vainilla" a todo el mundo

Creo que todos, objetivamente, somos capaces de ver en qué es superior la última consola de Nintendo a la Saturn o a la PSX, y también de ver en qué aspectos resulta más positivo comprarse una de estas últimas a la Nintendo 64.

Entonces...¿a qué viene la polémica, los piques, las malas palabras...? Tal como yo lo veo, algunos nintenderos han vivido tanto tiempo a la sombra de Sega que cuando por fin tienen una consola más potente, la Ultra, tienen que demostrar desesperadamente que su consola es la mejor. Al mismo tiempo, los de Sega están asustados porque piensan que su consola es inferior, y por eso atacan a la Nintendo 64. Conclusión: todas las consolas tiene sus pegas. Si os sentís felices con las consolas que tenéis, no tenéis que demostrar nada a nadie. Si no, apañaoslas para cambiar de consola.

Un poco de cordura

De Vejetto a casi todos

Vamos con varios puntos: 1- Este apartado va dedicado casi exclusivamente a Buz Añoluz y a Roberto Ajenjo. Estoy de acuerdo en parte con los dos, pero yo sigo pensando que un juego es bueno si está bien hecho. Ahora, otra cosa es que tu te compres y te diviertas más con un juego en vez de con otros que son técnicamente mejores.

2- Me da vergüenza cuando leo algunas cartas que atacan con dureza a algunas consolas como si fueran personas que han cometido algún delito. ¡Un poco de seriedad, señores, que son máquinas creadas para que en nuestros ratos libres podamos pasar un rato agradable y olvidarnos de todo! Yo tengo una Super Nintendo y no pienso atacar a la Mega Drive.

> ***Me dan vergüenza algunas cartas que atacan con dureza a algunas consolas como si fueran personas...***
>
> *De Vejetto a casi todos*



Si hubiera que atacar a alguien, sería a algunas compañías (por no decir todas) que lanzan una consola al mercado haciéndonos creer que se van a dedicar plenamente a ella pero a los pocos años te das cuenta de que han sacado otra mejor técnicamente, dejando a la otra prácticamente olvidada.

3- Quiero contestar a aquellos que se avergüenzan de ver algunos dibujos sin ropa en la sección Otaku Manga. No tiene porqué hacerlo, porque son sólo dibujos y además están estáticos (es decir, sin hacer ningún acto sesuar, te dá cuén!).

Menos prepotencia

De Mister Bones

Voy a ir diréctamente al grano. Quería decirle a ese tal Sergio que dice que a los que tenemos una consola con CD nos están timando. Me parece a mi que vosotros los de la Nintendo 64 os creéis que por tener esa cosa sois los reyes del mundo y al igual que Gregorio Garrido digo que, cuando vosotros estabais abajo nosotros no nos empezamos a hacer los machotes como algunos de vosotros, y encima ahora tenemos que aguantar vuestros momentos de inspiración y las críticas hacia nosotros. En tu otro momento de inspiración dices que a nosotros nos están timando con los CD's, pero tu dices cada cosa, chaval, que... eres la primera persona a la que oigo decir una barbaridad así de grande. al.

En son de paz

De Gustavo (ya no es rana) a todos, en especial a Roberto Ajenjo

Mira Roberto, escribo en son de paz para aclarar un mal entendido.En mi carta nunca dije que N64 hubiera ganado la guerra con PSX y SS, sino que la ganará. ¿Y porqué no la ha ganado aún? Por falta de juegos. Además, como tu y yo no nos pondríamos de acuerdo en nada, propongo que nos dejemos en paz.

Respecto al manga erótico, es un tipo de manga que no está mal tratar de vez en cuando, pero no sacan tías/os porque vosotros lo pidáis , que lo sepáis. Y por último, va para todos los lectores de HC que toman parte en Contrapunto. Yo, por lo menos, disfrutaba del estado del Contrapunto de estos últimos meses: sin discusiones sin motivo, gran libertad de expresión, etc...

Esta vez he sido yo el primero en sentar la cabeza, y si nos vamos a poner a discutir con insulto limpio, yo desconecto y ya os apañaréis. Contrapunto es una de las mejores secciones de HC. No nos la carguemos.

> ***...si nos vamos a poner a discutir a insulto limpio, yo desconecto y ya os apañaréis. "Contrapunto" es una de las mejores secciones de HC. No nos la carguemos.***
>
> *De Gustavo a todos*

En favor del manga

De Carlos a Andrés Zurano Zurano

Estoy harto de tus paridas. ¿Cómo puedes decir que la N64 es la mejor consola si sus juegos son de igual calidad que los de las demás consolas y encima valen cinco mil pesetas más? ¿En serio crees que el «Tomb Raider» sería un mal juego en la N64? Tendría la misma puntuación que en la PSX. Pero claro, si estuviese en la consola de Nintendo, Lara utilizaría pistolas de agua y sus enemigos no sangrarían.

Respecto a la sección "Otaku Manga", creo que es una buena idea. Me encanta el manga y no va a pasar nada por perder tres o cuatro páginas de la revista.

El CD es mucho mejor

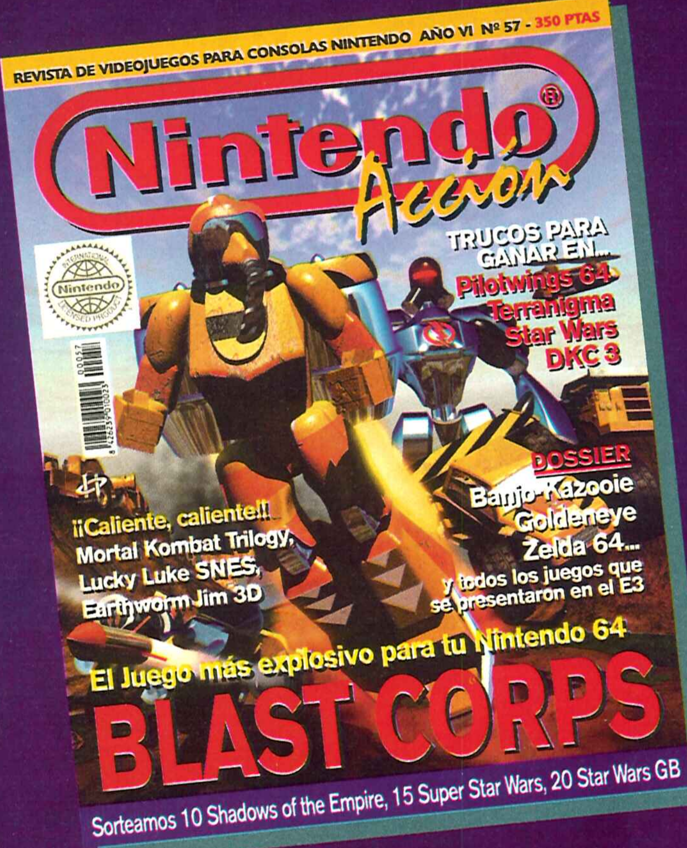
De "el wakero malagueño" a todos los nintenderos y en especial a Sergio

Escribo para decir unas verdades sobre la N64. Para empezar, quiero dejar bien claro que el cartucho es, ha sido, y seguirá siendo una basura en comparación con el CD. Es normal que a los ilusos usuarios de N64 os claven hasta 15.000 pelas por un juego. Por ese precio puedo comprarme 2 juegos de PSX, que es la consola que tengo. Y cierto es que ese precio es producto de todo el entramado de chips, plástico y demás materiales que alberga un cartucho. No puedes comparar la comodidad, el tamaño y sobre todo la memoria y el precio que ofrecen los CD's en comparación con los cartuchos. ¡Ah, y Nintendo no es la mejor, al reves, es la peor! Lo demuestra con su inutilidad para adaptarse a las nuevas tecnologías.

¿Un nuevo Mega CD?

De Sosón-Goku y Vegetal a algunos

. Lo que dijo Dennis Rodman está bastante bien, aunque el mensaje de Roberto Ajenjo está también muy acertado. Yo no estoy a favor de ninguna consola, aunque prefiero N64 a la PlayStation, Sega Saturn, etc... Respecto a la sección Otaku Manga, me gusta el manga y hago colección de Dragon Fall (aunque no sea manga, tiene un airecillo a serie de TV que...).. Quiero despedirme con este mensaje: 64DD = MegaCD = ?



YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO

Aquí lo que hace falta es más acción.

En el número de agosto

- ✓ Empezamos fuerte. Preview especial de **Blast Corps**, lo último para Nintendo 64 que ha programado Rare.
- ✓ Te contamos todo lo que debes saber sobre **Mortal Kombat Trilogy** en N64 y **Lucky Luke** para SNES.
- ✓ **Earthworm Jim** da el salto a **64 bits**. Tenemos las primeras imágenes de su nueva epopeya.
- ✓ **Póster doble** con las ilustraciones más alucinantes de **Starwing 64** y **Earthworm 3D**.
- ✓ Alucina con la movida japonesa. Avanzamos los próximos cracks de SETA y descubrimos los juegos de lucha que se preparan allí. Todo en Nintendo 64.
- ✓ Cómo cargarse a los **jefes finales de DKC3**, todos los mapas de **Spirou**, claves y secretos de **Star Wars**, trucos ocultos en **Pilotwings 64**. Y más, más, más...



NOVEDAD EN ESPAÑA

THUNDER HURRICANE

¿DISPUESTO A ENTRAR EN BATALLA?











Cada vez parece más claro que los juegos de disparo están en auge. Sólo hay que echar un vistazo para comprobar el extenso catálogo que tenemos actualmente en nuestro país : «Time Crisis», «Virtua Cop 2», «Police Trainner», «Crypt Killer», «The House of the Dead», y ahora «Thunder Hurricane».

Konami ha completado un juego de disparo espectacular, y con la excusa de un trasfondo bélico le ha colocado un par de súper ametralladoras que constituyen uno de los aspectos más atractivos de esta máquina.

Ambos fusiles poseen un considerable peso -de ahí que se les haya añadido una cinta para poder colgarlas sobre los hombros- balas ilimitadas y tres bombas por partida. Además, para aportar mayor realismo al asunto, estas armas producen unas aparentes vibraciones mientras el jugador está disparando, al mismo tiempo que imitan su clásico sonido.

En la pantalla nos encontramos con un interminable ejército enemigo dividido en innumerables efectivos de infantería, helicópteros, tanques, jeeps e incluso aviones. Además, como viene siendo habitual en los últimos juegos de disparo, y asumiendo que los jugadores van a bordo de un helicóptero, la acción se desarrolla de manera trepidante, con la cámara en continuo movimiento y realizando constantes giros para perseguir a los enemigos o evitar los misiles de las tanquetas.

El juego proporciona un maremagnum de explosiones, disparos y más soldados caídos en combate que en una película de Rambo. Sin embargo, el hecho de disponer de cartuchos ilimitados puede derivar en cierta monotonía, ya que la labor del jugador se limita a mantener el gatillo apretado disparando a todo lo que se mueva. Tan sólo las tres bombas disponibles y la obligación de tener que apuntar a los misiles que vienen hacia la pantalla para evitar ser dañados rompen el desarrollo lineal del juego.

Pese a todo, se trata de un arcade de disparo en su acepción más pura, que no defraudará a los que busquen acción, explosiones, ruidos estruendosos y muchos enemigos a los que eliminar.





El nivel gráfico de todo el juego es notable. Uno de los detalles más destacados es el impacto de las balas sobre la arena, cuando no estas no alcanzan el blanco.













El ejército enemigo está formado por soldados, tanques, helicópteros, camiones y hasta aviones. A veces se producen auténticas emboscadas a los jugadores.



La cámara se encuentra en continuo movimiento, simulando el supuesto campo visual del jugador montado sobre un helicóptero. Algunas persecuciones tras los vehículos enemigos son trepidantes.







DONKEY KONG COUNTRY

El gorila de tus sueños

- **SUPER NINTENDO**
- Comentado en H.C. nº: **39**
- Puntuación anterior: **99%**
- Nueva puntuación: **99%**
- Precio actual: **5.990 pts**

«Donkey Kong Country» asombró al mundo. Nos pasmó a todos frente a nuestras Super Nintendo. Nos demostró que nunca puedes pensar que ya lo has visto todo. Y resulta totalmente lógico que fuera elegido el Mejor Juego del año 94.

Técnicamente es un juego envidiable al que sólo ha conseguido acercársele una secuela de sí mismo, «DKC 3». La frescura de sus gráficos -que aún se mantiene intacta- se ve reflejada en unos escenarios preciosistas, plagados de detalles y llenos de efectos de luz, por los cuales evoluciona el gigantón Donkey con una habilidad exclusiva de los miembros de su especie.

Además es un juego tremendamente divertido, ágil y dinámico que te va colocando en las más variadas y complicadas situaciones. Hay plataformas móviles, carretillas, zonas de barriles, resbaladizo hielo y mil y una trampa más que va aumentando progresivamente la dificultad del juego. Y para darlo por concluido no bastará con que acabes con el último enemigo final, sino que tienes que encontrar todos los niveles de bonus secretos hasta completar el 101% del juego.

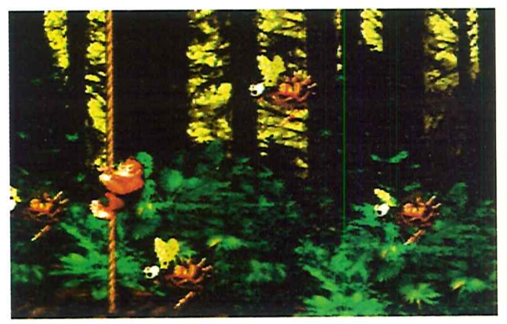
Es, sin duda, un juego que hay que tener.



Resulta prácticamente imposible que tengas una Super Nintendo y no tengas este juego. Pero si es así, ya puedes salir corriendo a ponerle fin a esta aberrante situación.







A nivel técnico este es uno de los logros mayores conseguidos en SN. En cuanto a la diversión que proporciona sólo es equiparable a la saga de Mario.

TRUCOS

50 vidas.

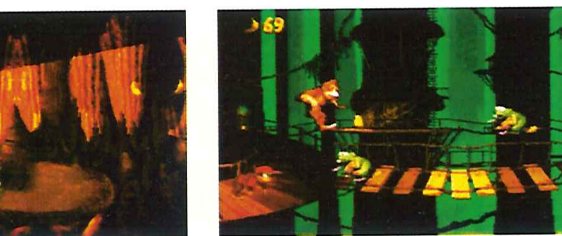
Para recoger cincuenta vidas debes ir a "Erase Game" y presionar B, A, R, R,A, L.

Ahora puedes empezar cualquiera partida con 50 vidas gratis.

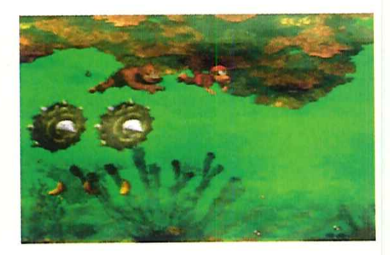
99 vidas.

Comienza normalmente el primer nivel y luego vuelve a entrar en él para perder todas tus vidas. Aparecerá la pantalla de Game Over y cuando veas a Cranky Kong pulsa rápidamente Abajo, Y, Abajo, Abajo, Y (DYDDY en inglés). Entrarás en una pantalla especial donde puedes recolectar vidas, cuanto te canses pulsa select para salir.









- GAME BOY
- Comentado en H.C. nº: 17
- Puntuación anterior: 90%
- Nueva puntuación: 92%
- Precio actual: 3.990 pts

STAR WARS

Si has visto la película, no dejes de jugarla

Aprovechando la reedición de la saga galáctica de Lucas, Nintendo ha decidido relanzar «Star Wars» también en Game Boy. Y lo cierto es que la cosa es para alegrarse, pues sin duda estamos ante un clásico que no debería faltar en cualquier "gameboyteca" que se precie.

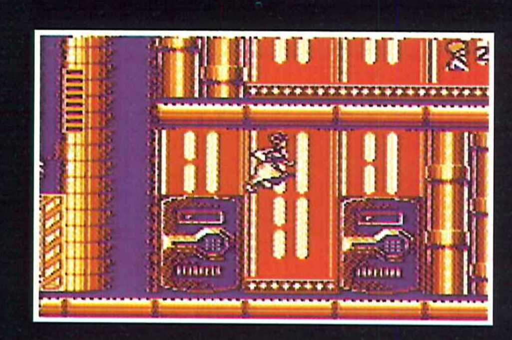
Además de seguir con fidelidad el guión de la película, este «Star Wars» derrocha imaginación, acción y entretenimiento.

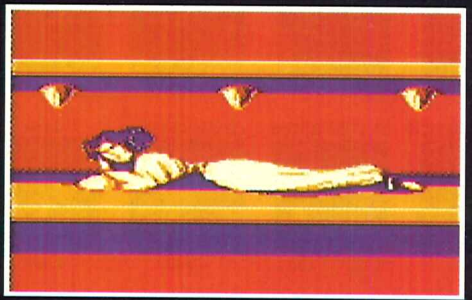
En primer lugar nos pone en el papel de un Luke Skywalker que debe recorrer en su landspeeder las arenas de Tatoonie para encontrar a R2D2, a Obi-Wan y por último a Han Solo. Después las cosas se complican: entrar en el Halcón Milenario, pilotar entre los meteoritos, destrozar el generador de fuerza de la Estrella de la Muerte, rescatar a la Princesa, huir de los cazas, atacar la superficie de la Estrella... A todo esto podemos pasar el control de Luke a Han o Leia en cualquier momento después de haberlos encontrado.

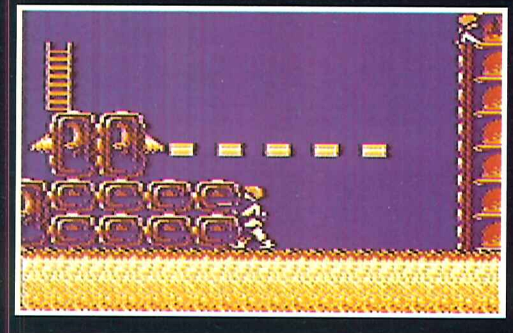
Se trata de un juego que no da un segundo de respiro, a la vez que nos enfrenta a situaciones tan variadas como apasionantes y salpicadas con la nota justa de dificultad como para que no sea fácil acabarlo ni tampoco resulte desesperante.

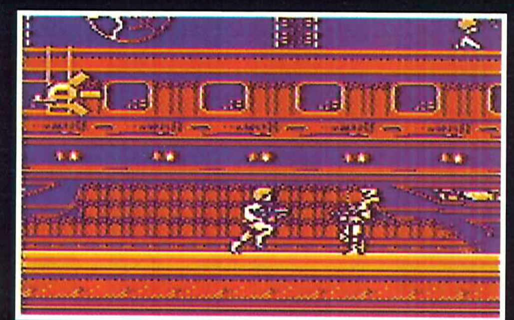
Gráficamente no deja nada que desear y muestra una animación más que correcta sobre unos escenarios fácilmente reconocibles, todo ello vestido con el buen sonido de la banda sonora original.

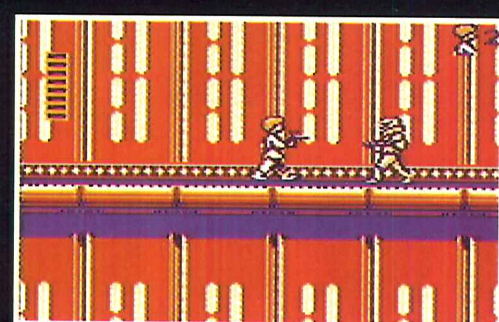
En definitiva, un gran juego tanto en calidad técnica como en diversión y jugabilidad. Si os gusta la acción no lo dudéis un instante.

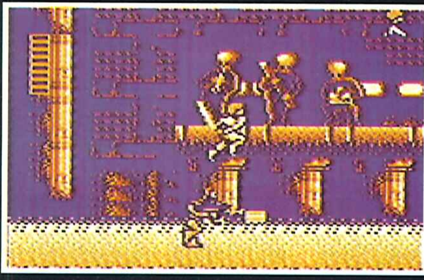




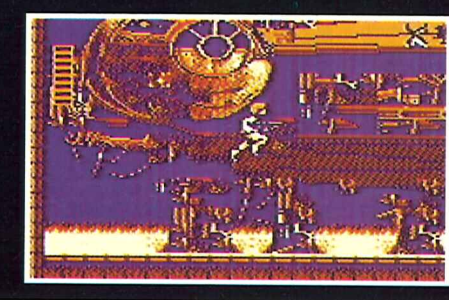


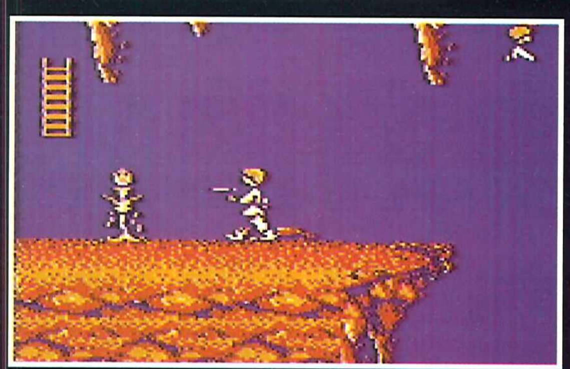






La saga de La Guerra de las Galaxias no es sólo un clásico cinematográfico. También en Game Boy este título es un juego que resulta ineludible para cualquier usuario de la portátil de Nintendo. Todos los ingredientes del film están reunidos en este sensacional cartucho.



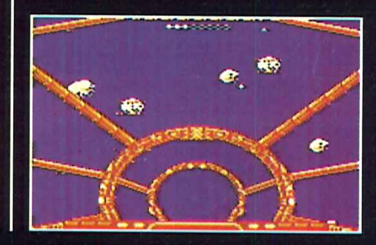




TRUCOS

Sin problemas con los meteoritos.

Si no quieres tener problemas con la fase de los meteoritos y el Halcón Milenario, coloca la mirilla en la parte inferior derecha de la pantalla y llegarás la final del nivel sin que te toque un solo pedrusco, por lo que tampoco te habrá hecho falta volverte loco buscando los escudos.





DIABLITO — Av. Constitución s/n, Ed. Gavilán, (95) 244 06 71, ARROYO LA MIEL (MALAGA) — venta a domicilio

LA PAZ — Clavel, 43, (956) 76 89 46, LA LINEA (CADIZ) — venta a domicilio

NINSEGATI — Valdés Leal, 1, (957) 49 02 62, CORDOBA — venta a domicilio

BAT*MANX — Urb. Las Minosas, Ed. Velázquez s/n, (956) 63 03 44, ALGECIRAS (CADIZ)

EL TORCAL — José Palanca, 1, Urb. El Torcal, (95) 235 54 06, MÁLAGA

HOBBY — Av. Salobreña, 30, (958) 82 57 67, MOTRIL (GRANADA)

ESTRENOS — Emperatriz Eugenia, 24, (958) 29 40 07, GRANADA — venta a domicilio

VIGO — Medico Jose Mato, 3, Avda. de la Florida, VIGO — nueva apertura

PlayStation

PLAYSTATION + DEMO + CONTROLLER + CARTERA 22,900

Accesorio	Precio
BOLSA + CONTROL + MEMORY	6,250
ARCADE STICK	9,500
MULTIPAD	5,500
CABLE RGB	2,490
RFV	3,500
VOLANTE VRFI	10,990
RATON	3,700
EURO AV.	5,800
JOYSTICK	9,990

Juego	Precio	Nota
DARK FORCES	7,990	
INDEPENDENCE DAY	7,990	
IN. SUPERSTAR SOCCER PRO	8,990	Dto. 500 ptas
NEED FOR SPEED 2	7,990	
RAGE RACER	6,990	
REBEL ASAULT 2	8,990	
SUIKODEN	9,490	Dto. 500 ptas
SYNDICATE WARS	7,990	
VANDAL HEARTS	8,990	
V - RALLY	7,990	
WING COMMANDER IV	8,990	
ADIDAS POWER SOCCER 97	7,990	
AGILE WARRIOR	3,990	OFERTA
AIR COMBAT	3,990	OFERTA
ALIEN TRILOGY	3,900	OFERTA
ANDRETTI RACING	7,990	
AREA 51	7,990	
BATTLE STATIONS	7,990	
BLACK DAWN	7,990	
BROKEN SWORD	6,990	
BUST A MOVE 2	3,990	OFERTA
CARMAGE HEART	6,990	
CHRONICLES OF THE SWORD	6,990	
CITY OF LOST CHILDREN	7,490	Dto. 500 ptas
COMMAND & CONQUER	6,490	
CONTRA	8,990	
COOLBOARDERS	6,990	
CRASH BANDICOOT	7,990	
THE CROW	8,990	Dto. 500 ptas
CRUSADER	7,990	Dto. 500 ptas
CRYPT KILLER	8,990	
DESCENT 2	7,990	
DESTRUCTION DERBY	3,990	OFERTA
DESTRUCTION DERBY 2	7,490	
DRAGON BALL Z	8,990	
DRAGON HEART	8,990	
EARTH WORTH JIM 2	3,990	OFERTA
EPIDEMIC	6,490	
EXCALIBUR	9,490	Dto. 500 ptas
EXHUMED	7,990	
FADE TO BLACK	3,990	OFERTA
FIFA 97	7,990	
FIRO & KLAWD	8,490	Dto. 500 ptas
FORMULA 1	7,990	
GRID RUN	7,990	
HEXEN	7,990	
IN THE HUNT	5,990	
INTERNATIONAL MOTO X	6,990	
JET RIDER	6,490	
JUNGLA DE CRISTAL	7,990	
JUPITER STRIKE	3,990	OFERTA
KING OF FIGHTER 95	6,490	
KINGS FIELD	6,490	
LITTLE BIG ADVENTURE	7,990	Dto. 500 ptas
LOST VIKINGS 2	8,490	Puzzle Regalo
MADDEN 97	7,990	
MEGA MAN X³	6,990	
MICROMACHINE V3	9,990	
MONSTER TRUCK	7,990	
MORTAL KOMBAT TRILOGY	6,990	
NANOTEC WARRIOR	6,990	
NHL 97	7,990	
OVERBLOOD	7,990	
PANDEMONIUM	8,990	
PGA TOUR 97	7,990	
PO'ED	6,990	
PORSCHE CHALLENGER	6,990	
PROJET OVERKILL	7,490	
RAYMAN	3,990	OFERTA
RESIDENT EVIL	5,490	
RIDGE RACER	3,990	OFERTA
RIOT	7,490	
ROAD RASH	3,990	OFERTA
SAMURAI SHODOWN 3	6,490	
SKELETON WARRIOR	3,990	OFERTA
SOUL BLADE	6,990	
SPACE JAM	8,990	
SPEEDSTER	7,990	
SPOT GOEST TO HOLLYWOOD	3,990	OFERTA
STAR GLADIATOR	3,990	OFERTA
STREET FIGHTER ALPHA 2	5,490	
STRIKE POINT	9,490	
SUPER PUZZLE FIGHTER 2	5,990	
SWAGMAN	7,990	
TEKKEN	3,990	OFERTA
TEKKEN 2	7,990	
TEMPEST X3	6,990	
TENKA	7,990	
TEST DRIVE OFF ROAD	8,990	
TILT!	5,990	
TOMB RAIDER	9,490	
TOSHINDEN	3,990	OFERTA
TOTAL NBA 97	6,490	
TRASH IT	7,990	
VIRTUAL POOL	7,990	
WHIZZ	7,990	
WILLIAM ARCADE	6,990	
WIPE OUT	3,990	OFERTA
X2	7,490	



Precios validos salvo error tipografico. Ofertas y promociones validas hasta fin de existencias. Descuentos aplicables al precio marcado en los productos con etiqueta verde.


AL CINE
Jacinto Benavente, 11
(95) 286 11 00
MARBELLA (MALAGA)
venta a domicilio


MAVI 1
Paseo de los Tilos, 39
(95) 234 70 58
MÁLAGA
venta a domicilio


FRAMA
Castelar, 53
(956) 66 98 56
ALGECIRAS (CADIZ)
venta a domicilio


FRANJU
A. Carrillo de Albornoz, 6
(95) 229 75 00
MÁLAGA


MAVI 2
La Unión, 77
(95) 236 12 30
MÁLAGA


CIUDAD REAL
Carlos Vazquez, 3
Nuevo Centro, P. Baja, L5
(926) 23 33 36
CIUDAD REAL
nueva apertura


SANTUTXU
Trv. Iturriaga, 4
(94) 473 47 15
SANTUTXU (BILBAO)
venta a domicilio


CASABLANCA
Av. J. S. El Cano, 156
(95) 229 76 97
MÁLAGA


RONDA
José María Castello, s/n
(95) 287 08 80
RONDA (MALAGA)


CARTAGENA
Paseo Alfonso XIII, 66
(968) 12 16 78
CARTAGENA


LA CORUÑA
San Jaime, 30
(981) 24 01 23
LA CORUÑA
venta a domicilio


GUADALAJARA
Constitucion, 13
(949) 26 46 09
AZUQUECA DE HENARES (GUADALAJARA)
nueva apertura



SEGA SATURN

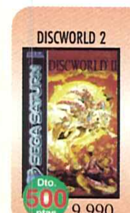
SEGA SATURN + TOMB RAIDER + CONTROL PAD + DEMO + CARTERA 24,900



- CABLE RF 4,990
- VIRTUAL STICK 6,990
- 6 PLAYER ADAP. 6,490
- CONTROL PAD 3,990
- BACKUP MEMORY 7,990
- ARCADE RACER 9,990













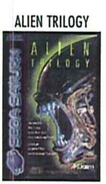








- DISCWORLD 2 — Dto. 500 ptas. 9,990
- DRAGON FORCE — Dto. 500 ptas. 9,990
- DUKE NUKE 3D — Dto. 500 ptas. 9,990
- FIGHTERS MEGAMIX — Dto. 500 ptas. 9,490
- INDEPENDENCE DAY — Dto. 500 ptas. 8,990
- KING OF FIGHTER 95 — Dto. 500 ptas. 9,490
- MANX TT — 9,490
- PANDEMONIUM — 8,490
- QUAKE — Dto. 500 ptas. 9,990
- SHINING THE HOLY ARK — 9,490
- SKY TARGET — Dto. 500 ptas. 9,490
- SONIC JAM — Dto. 500 ptas. 9,990
- SUPER PUZZLE FIGHTER 2 — 5,990
- WIPE OUT 2097 — Dto. 500 ptas. 9,990

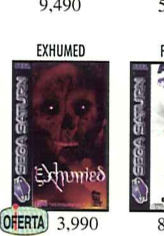









- ALIEN TRILOGY — 5,990
- AMOK — 9,490
- ANDRETTI RACING — 7,990
- AREA 51 — 7,990
- BLACK DAWN — 7,990
- BLACK FIRE — OFERTA 3,990
- BUG TOO! — 9,490
- CASPER — 5,900
- CIBERIA — OFERTA 3,990
- COMMAND & CONQUER — 6,490
- THE CROW — 8,990
- CRUSADER — Dto. 500 ptas. 7,990
- DARK SAVOIR — 9,490
- DAYTONA USA — OFERTA 3,990

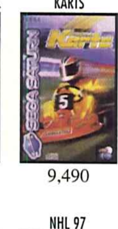
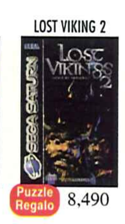
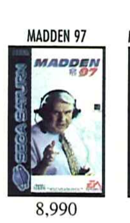








- DAYTONA USA CHAMPIONSHIP — OFERTA 3,990
- DEF CON 5 — OFERTA 3,990
- DOOM — 7,990
- DRAGON BALL Z — 7,990
- DRAGON HEART — 8,990
- EARTH WORTH JIM 2 — OFERTA 3,990
- EXHUMED — OFERTA 3,990
- FIFA 97 — 8,990
- FIGHTING VIPERS — OFERTA 3,990
- FRANKEINSTEIN — 6,990
- GHEN WARS — OFERTA 2,990
- GRID RUN — 7,990
- HEXEN — 7,990
- IRON BLOOD — 8,990

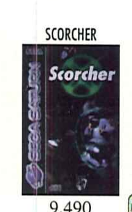








- JUNGLA DE CRISTAL — 8,990
- KARTS — 9,490
- LOST VIKING 2 — Puzzle Regalo 8,490
- MADDEN 97 — 8,990
- MASS DESTRUCTION — 9,490
- MEGAMAN X3 — 6,990
- MR. BONES — 9,490




- NECH WARRIOR 2 — 8,990
- NHL 97 — 8,990
- NIGHTS — OFERTA 4,990
- NIGHT WARRIORS — OFERTA 3,990
- PGA TOUR 97 — 8,990
- RAYMAN — OFERTA 4,490
- SATURN BOMBERMAN — 9,490





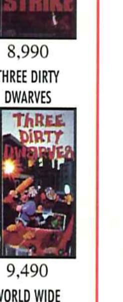




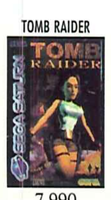
- SCORCHER — 9,490
- SEGA AGES — OFERTA 3,990
- SEGA RALLY — 5,990
- SHINING WINDOW — OFERTA 4,990
- SKELETON WARRIOR — OFERTA 3,990
- SONIC 3D — 9,490
- SOVIET STRIKE — 8,990







- SPACE JAM — 8,990
- SPOT GOES TO HOLLYWOOD — OFERTA 3,990
- STARFIGHTER 3.000 — 8,990
- STREET FIGHTER ALPHA — OFERTA 3,990
- STREET FIGHTER ALPHA 2 — 5,490
- TEMPEST 2.000 — 6,990
- THREE DIRTY DWARVES — 9,490









- TOMB RAIDER — 7,990
- TORICO — 9,490
- ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3 — OFERTA 7,990
- VIRTUA COP 2 — 4,990
- VIRTUAL FIGHTERS KIDS — OFERTA 3,990
- VIRTUAL POOL — 7,990
- WORLD WIDE SOCCER — 5,990

NINTENDO 64

NINTENDO 64 + CONTROL PAD + CARTERA 29.900







- C. EXTENSION 1,990
- MEMORIA 64 2,990
- CABLE RF 2,990
- MEMORY PAK 5,490
- CONTROLLERS: ROJO, VERDE, NEGRO, AZUL Y AMARILLO 6.490
- CONTROLLER 5,490








- BAST CORPS — 9,490
- DOOM 64 — Consultar
- FIFA 64 — 10,490
- INT. S. SOCCER PRO — Dto. 500 ptas. 13,490
- KILLER INSTICT GOLD — 9,490
- MORTAL KOMBAT TRILOGY — Dto. 500 ptas. 14,490
- PILOT WINGS 64 — 9,490
- STAR WARS — 10,490
- SUPER MARIO 64 — 9,490
- SUPER MARIO KART — 9,990
- TUROK — Dto. 500 ptas. 14,490
- WAVE RACER 64 — 9,490



Los juegos de Rol son, para quienes no lo sepan, el género favorito de los japoneses a la hora de engancharse a la consola. Este tipo de juegos, que posee una gran capacidad de absorber, cuenta ya con cientos de sagas, la mayoría de ellas desconocidas para el público español. En este Otaku Manga vamos a presentaros el ultimo R.P.G. de éxito en Japón, el esperado «Samurai Shodown», además de dar un repaso por el mercado manga-rolero. Por cierto, este es un buen mes para hacerse con un juego de rol, siempre y cuando no te haya quedado ninguna...

Movida Rolera



Nombres como «Final Fantasy», «Secret of Mana» (Seiken Densetsu), «Romancing Saga», o «Dragon Quest», posiblemente os suenen a todos. La mayoría de ellos nacieron en la Nintendo de 8 bits hace ya una década pasando después con éxito por las 16 bits. Pero además de estas grandes sagas, el mundo de los videojuegos cuenta con una infinidad de juegos de rol basados en personajes de manga como uno de los «Caballeros del Zodiaco», tres de «Sailor Moon» y dos de «Dragon Ball» en Game Boy, por poner sólo algunos ejemplos.

Me gustaría citaros un juego de rol que me impactó cuando supe de su existencia ya que soy un feliz poseedor de antiguallas niponas para Famicom (NES japonesa). Su nombre es "Famicom Jump Hero Retsuden" (algo así como "La legendaria búsqueda de los héroes de Jump en Famicom"), un juego del año 1988 en el que el protagonista, un joven lector de la revista Shonen Jump, se introduce en la revista para tomar parte de una aventura que le hará recorrer todos los universos de los personajes plasmados durante 20 años en la publicación. Así pues, nos topamos con los personajes de Dragon Ball, El puño de las Estrella del Norte, Caballeros del Zodiaco, Campeones, Kimagure Orange Road, City Hunter...

Me parece muy difícil que lleguéis a encontrarlo, pero si alguno tiene la increíble oportunidad de dar con este juego, ¡qué no se lo piense dos veces!



El Manga y el Rol



La literatura fantástico-medieval ha sido siempre un género rico en títulos, tanto en literatura como en mangas. Fijaos que en la actualidad se editan en nuestro país dos series de mangas basadas en este campo. La primera es "Fortune Quest", de Natsumi Mukai y Misio Fukazawa, obra que parodia los RPG: sus protagonistas saben que suben de nivel, y que deben conseguir dinero matando monstruos para poder comprar armaduras y conseguir así mas resistencia. La segunda serie es "Dragon Half", manga con grandes dosis del humor más absurdo encontrado hasta ahora en mangas. Su protagonista es una chica mitad dragón y mitad humana. Os recomiendo ambas series, aunque ya llevan unos meses en los kioscos.

Si profundizamos en el tema del manga basado en juegos de rol tenemos por ejemplo el conocido "Fly", manga publicado en nuestro país, y serie igualmente televisada. Lo que no conoce tanta gente es el resto de mangas que no suelen llegar aquí por no haber tal vez suficientes seguidores de este género que a la vez le gusten los mangas en japonés. El ejemplo más claro puede ser "Roto no Monshorau", otro manga basado en «Dragon Quest», que además se asemeja muchísimo más a la historia original de esta saga que "Dai no Daiboken", alias "Fly" (además, este manga ha obtenido mucho mas éxito en Japón).

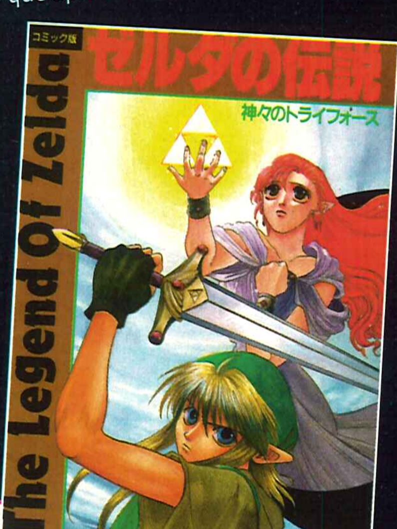
Enciérrate en una "Zelda" muy especial.

Imagino que todos recordaréis las aventuras de Link. ¿Cierto? Como sabéis, la leyenda de Zelda fue uno de los juegos de rol mas importantes en el mundo de las consolas Nintendo de 8 y 16 bits, -y posiblemente también lo será en N64- y a él le dedicamos este apartado en el que veremos algunos mangas que tienen al bueno de Link como protagonista.



● "THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST": Es un fantástico tomo recopilatorio (único volumen), ilustrado por Junko Taguchi, un autor desconocido en nuestro país, pero que encajaría perfectamente dado el gran parecido que tienen sus obras con algunas de las editadas aquí.

Reúne toda la historia del juego que apareció bajo el mismo nombre para Super Nintendo, pero las 190 páginas obligaron a su autor a recortar algunos momentos sin mucha importancia. Este es el mejor tomo basado en un juego de rol de cuantos han pasado por mis manos. ¿Quién sabe si, con la moda de editar mangas basados en fantasía medieval, pudiese llegar a verse publicado en nuestro país? Ojalá.





● THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING": Si el tomo anterior plasmaba la historia original de Super Nintendo, esta colección trata de hacer lo mismo con la versión de Zelda para Game Boy. Y no se queda muy atrás de su antecesor, ya que a lo largo de las 380 paginas (2 tomos recopilatorios) se pueden poner casi todos los detalles del "grande del rol" para Game Boy.

Su autor es Ataru Cagiva, otro desconocido que no es tan bueno como Junko Taguchi. Su estilo cuadra con la obra porque dibuja a los personajes como te los imaginas al jugar (obviamente, reduciendo los cabezones). El guión, como ya he dicho, es el del juego de Game Boy lo que no le quita emoción a la obra, todo lo contrario.

Estos dos tomos han sido editados en Japón por un sello editorial perteneciente a la compañía Enix quien, como podréis comprender, no se dedica únicamente a diseñar juegos de rol (curioso dato ¿verdad?). Con un poco de suerte podréis llegar a encontrar este manga en alguna tienda especializada de Barcelona.

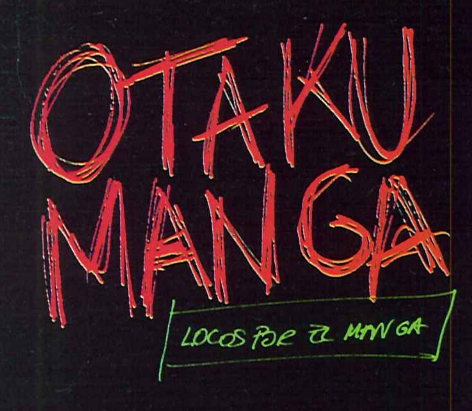
● "THE LEGEND OF ZELDA: 4 KOMA MANGA THEATER": Se trata de los típicos tomos de chistes de cuatro cuadros (tiras de prensa japonesas), en los que se parodian todos los elementos, detalles, fallos y curiosidades de los distintos juegos.

Como es normal en este tipo de volúmenes, hay varios dibujantes (por lo general más de 5), que van cambiando en cada tomo y no merece la pena mencionarlos. Estos mangas son editados también por la compañía Enix.

Hasta ahora han caído en mis manos seis volúmenes de 4 Koma Manga Theater. De ellos, los cuatro primeros contienen tiras cómicas basadas en el juego de Super Nintendo, mientras que los dos restantes son chistes sobre la versión para Game Boy.



Seguro que todos habéis pensado alguna vez dónde guardan los héroes todos los objetos, armas y armaduras que encuentran. El sentido del humor de estos libros cómicos tienen respuesta para todo.





¡Por fin! ¡Samurai Shodown RPG!

El último gran juego de rol que ha salido en Japón. Se trata de «Shinsetsu Samurai Spirits: Bushido Retsu Den», el RPG de «Samurai Shodown». Los señores de SNK han tenido algo de retraso ya que la fecha inicial de salida en Japón era en Julio del 96 y ha sido en julio sí, pero del 97 cuando se ha puesto a la venta.

El juego ha aparecido para Neo Geo CD y Saturn y PlayStation (que son las que nos interesan). Estas últimas tienen menos opciones que la de Neo Geo CD que cuenta con 2 CDs, mientras las 32 bits sólo tienen uno. Aún así lo que hemos jugado hasta ahora no es moco de pavo.

El juego tiene 6 personajes a seleccionar para encabezar el grupo de luchadores (Haoh-maru, Tachibana Ukyo, Nakoruru, Cham-Cham, Genjuro Kibagami y Galford). Tras escoger líder nos aparecen dos modalidades de juego: Modo personal y original.





En el Modo Personal el luchador seleccionado se introduce en la acción debido a algún tipo de problema con el malo de turno (cada personaje tiene su historia). Nada más comenzar, se unen a su causa 2 personajes más.

El Modo Original es un modo historia donde los 6 personajes principales se unen a tan sólo un compañero de aventuras y más adelante a un misterioso personaje llamado Leon, que ha sido especialmente diseñado para la ocasión.



Cada modo de juego tiene su propio decorado y cada uno es como mínimo 3 veces más largo que «Chrono Trigger». Los super ataques de los luchadores se van adquiriendo como en cualquier juego de rol, pero los ataques se pueden efectuar como en todos los RPG (o sea, marcando el ataque que quieres realizar), o bien realizando el movimiento en el pad, como si de un juego de lucha se tratase (algo que ya pudimos ver en «Final Fantasy VI»).

Como siempre, el hecho de que este juego vea la luz fuera de su país, depende del éxito que coseche en el mismo. A ver como resulta.





Discografía completa de la saga «Final Fantasy»

El próximo estreno del emblemático «Final Fantasy VII» para PlayStation y el tema de los juegos de rol casi me ha obligado a especificaros una discografía completa de una de las sagas roleras más importantes tanto en Japón como en el resto del mundo.

- Final Fantasy IV "Original Sound Versión": Un único CD que recopila toda la BGM de «Final Fantasy II». 44 pistas difíciles de superar en calidad.
- Final Fantasy IV "Celtic Moon": Las 15 mejores pistas del «Final Fantasy IV» tocadas al estilo de música celta. Música relajante para oídos selectos.
- Final Fantasy V "Dear Friends": Músicas regrabadas del juego de igual nombre y que no llegó ni a los USA.
- Final Fantasy VI "Original Sound Versión": Es un pack de 3 CDs, correspondientes a la edición americana del «Final Fantasy III».
- Final Fantasy VI "Grand Finale": Es un cuarto CD sobre «F.F VI», que contiene algunas pistas cortas regrabadas y otras mejoradas.
- Final Fantasy "Pray": Primero de 2 CDs con las mejores melodías de toda la saga, pero en versión cantada. Muy recomendable.
- Final Fantasy "Love Will Grow": Segunda parte del "Pray". En sus 11 pistas hay canciones que quienes jugamos al «F.F.II» recordamos con claridad. Recomendable y fácilmente localizable.
- Final Fantasy "1987-1994": Recopilatorio de músicas de todo «Final Fantasy». Nada del otro mundo. Cuesta encontrarlo.
- Final Fantasy "Mix": Creo que sobran los comentarios. Una mezcla de las más conocidas pistas de todos los Final Fantasy. Mediocre.
- Final Fantasy "Phantasmagoria": Otra selección de todo «F.F», pero esta vez interpretadas con guitarra. Un poco monótono.
- Final Fantasy "Piano Collection": Igual que el "Phantasmagoria", pero para piano. Viene acompañado por un libro con partituras. Muy caro y difícil de encontrar.
- Final Fantasy VII "Original Sound Track": Un pack de 4 CDs recopilan la BGM del gran juego de rol de PlayStation. Tener el juego y no comprarse estos CDs es pecado. Buscadlo en librerías especializadas (salió hace solo unos meses).

Y se acabó por este mes. En el próximo Otaku Manga, tendremos un especial de un no menos especial juego de lucha.

Matta raigetsu!!

Gran Maestro de las Artes Parciales

La GRAN Ocasión

CAMBIOS

¡URGENTE! cambio Megadrive con dos mandos de 6 botones y dos juegos: «Dragon Ball Z» y «NBA Live'96» y Game Gear con adaptador Tv y dos juegos por PlayStation con mando y juego. Preguntar por José Luis.TF:988-30.77.12. Llamar sábados y domingos.

CAMBIO Master System 2 con 4 juegos: «World Soccer», «Columns», «Super Monaco GP» y «Sonic» por estos juegos para Megadrive: «Dragon Ball Z 1 y 2» o cualquier «Dragon Ball Z» y «Fifa'96» o «NBA Live'96». REgalo Walk-Man nuevo. Escribir a: Jonathan González Andreu, C/Antonio Pildaín, 4 Entlo B. 20100 -Lezo- (Guipúzcoa).

CAMBIO «Resident Evil» por «Time Commando» y «Hi-Octane» por algún Namco Museum. Llamar de 17'00 a 22'00 horas. Preguntar por Julián.Tel.:(927) 50 30 80.

CAMBIO Megadrive con 13 juegos. Entre ellos: «Fifa'97», «NHL'97», «NBA'96» y Game Boy con 25 juegos. Todo en perfecto estado por PlayStation con un mando y varios juegos. Preguntar por Koldo.Tel.:(948) 14 87 90. Llamar de 15'00 a 22'00 horas. Sólo Pamplona.

CAMBIO juegos de PlayStation: «X-Com 2», «Soul Blade», «R.R. Revolution», «Tekken 2», etc... Interesados preguntar por Paco.Tel.:(964) 51 35 78.

CAMBIO «Resident Evil» y «Street Fighter Alpha 2» por «F-1» y «Broken Sword». Sólo Orense. Preguntar por César. Tel.:(908) 88 96 52.

CAMBIO Monitor Suga 14" con pérdidas imagen + teclado XT-AT compatible, P/E + tarjeta VGA Paradise, P/E. 800 x 600, 256 K + ratón completo P/E + 5 juegos en 5 1/4 por Amstrad CPC 6128 P/E. con modulador Tv, software y joystick. Sólo Madrid. Preguntar por Luis José. Tel.:(91) 763 64 13.

CAMBIO Super Nintendo con dos mandos y 3 juegos: «Tortugas Ninja 4», «Super Soccer» y «Super Mario All Stars» por la N64 con 1 o 2 mandos y con el juego «Super Mario 64». Preguntar por Antonio.Tel.:(958) 62 20 91.

CAMBIO «Legend of Zelda» de Game Boy, por el juego «Joe & Mac» o por el «Kirby's Dream Land 2». También cambio «Shining Force 2» de Megadrive por «ISS DeLuxe», «Soleil» o «Story of Thor». Llamar al Tel.:(94) 439 19 64. Sólo tardes de 20'00 horas en adelante.

CAMBIO «Killer Instinct» por «Terranigma» o «Donkey Kong Country 3» y «Dragon Ball Z 2». Preguntar por Alejandro. Tel.:(957) 48 32 88.

VENTAS

VENDO juegos de Saturn: «Sega Rally» por 4.000 pesetas y «Tomb Raider» por 5.000 pesetas. Los dos en perfecto estado con su manual de instrucciones. Sólo Málaga. Preguntar por Fran.TF:952-41.33.95.

VENDO Super Nintendo en perfecto estado y con los juegos: «Donkey Kong Country» y «ISS DeLuxe» todo con caja y manual de instrucciones por sólo 13.500 pesetas. Preguntar por Mati.TF:96-586.43.16.

VENDO Megadrive II en buen estado, con caja + 2 pads y 2 juegos por 8.000 pesetas. Regalo Game Boy + 3 juegos. Preguntar por Jaime. TF:952-78.57.86.

VENDO Sega Saturn en perfecto estado con dos mandos, Memory Card Plus y el juego «Sega Rally». Todo por 25.000 pesetas. Preguntar por Jose. Tel.:(952) 22 73 63.

VENDO Game Gear con 7 juegos: «G-Lock», «Out Run», etc... y también un adaptador de corriente (para jugar con juegos de Master System) y dos juegos de Master System: «Out Run Europa» y «Michael Jackson». Todo por sólo 23.000 pesetas. Preguntar por Tulio. Tel.:(93) 589 67 85.

VENDO Super Nintendo con: «Fifa'97», «Time Trax», «Street Fighter 2» y «Killer Instinct», con dos mandos y otro de regalo. ¡URGENTE! Todo por 18.000 pesetas. Preguntar por Daniel.Tel.:(96) 597 54 09.

VENDO juego de Game Boy: «The Legend of Zelda» nuevo con caja por 3.000 pesetas. Llamar de lunes a viernes de 9'30 a 8'30 horas. Preguntar por Carlos.Tel.:(981) 57 37 28.

VARIOS

VENDO O CAMBIO Super Nintendo con: «ISS Soccer», «Bomberman», «Street Fighter Alpha 2», «NBA Live'97», «Equinox», «Double Dragon», «Killer Instinct», «Mario Kart», «Mario World», «Super Street Fighter 2», «Mario All Stars», «Darius Twin», dos mandos + Game Gear + cuatro juegos + adaptador por 29.990 pesetas. Preguntar por Pablo.TF:942-21.46.81.

¡URGENTE! vendo Megadrive con 15 juegos y 2 mandos por 28.000 pesetas o cambio por PlayStation con 1 o 2 juegos. A ser posible con 2 mandos. Por favor llamar entre semana. Preguntar por Jorge. TF:91-405.53.98.

VENDO O CAMBIO Megadrive con los juegos: «Fifa'95», «Back to the Future 3», «Sonic» y «The Addams Family». Lo vendo por 10.000 pesetas o lo cambio por PlayStation. Preguntar por Víctor. También vendo juegos sueltos.TF:96-362.05.96.

CAMBIO O VENDO PlayStation con siete juegos, dos mandos y un memory card por 60.000 pesetas o cambio por una Nintendo 64 con dos mandos. Llamar de 15'30 a 22'00 horas. De lunes a viernes. Preguntar por Jorge.TF:952-46.21.55.

VENDO PlayStation muy nueva con demo y dos juegos: «Bust a Move 2» y «Mortal Kombat Trilogy» por 25.000 pesetas o cambio por N64. Preguntar por Oscar.Tel.:(93) 46 04 55.

VENDO Super Nintendo con los juegos: «Super Mario All Stars», «Earthworm Jim 2», «Donald Maui Mallard» y «Ultimate Mortal Kombat 3» por 20.000 pesetas o cambio por PlayStation. Preguntar por Jordi.Tel.:(93) 212 65 34.

COMPRAS

COMPRO juegos de PlayStation en buen estado. Precio a convenir. Sólo Cantabria. TF:942-80.21.56. Preguntar por Francisco.

COMPRO cartucho Magic Car V-2 de Saturn. Precio negociable. Llamar al Tel.:(93) 564 02 30. Preguntar por Gustavo. URGENTE.

COMPRO juegos de fútbol para Nintendo. Llamar de 20'00 a 22'00 horas. Preguntar por Luis Antonio.TF:987-35.11.25.

COMPRO PlayStation en buen estado con o sin juegos a un módico precio. Llamar de 14'00 a 16'00 horas de la tarde. Preguntar por Monchi.Tel.:(926) 51 17 81.

COMPRO cualquiera de estos juegos a 3.000 pesetas: «Mortal Kombat 3» y «Mortal Kombat 2» y los siguientes por 3.500 pesetas: «King of the Fighter'95», «World Héroes 2 Jet» o «Toshinden» Llamar de 14'00 a 15'00 horas. Preguntar por José. Tel.:(953) 48 66 51.

¡ATENCION! compro el cajetín de Megadrive por 3.500 pesetas (Megadrive sin juego ni accesorios) o cualquier juego de rol por 5.000 pesetas. También compro los cards de «Dragon Ball GT». Buen precio. Preguntar por Fco. David.Tel.::(950) 33 10 47.

COMPRO los juegos: «Shining Force 2» y «Phantasy Star IV» por 1.500 pesetas cada uno. Llamar días laborables de 16'00 a 19'00 horas.Tel.:(941) 23 31 57. Preguntar por Ismael. Preferiblemente en buen estado y con instrucciones.

CLUBS

CLUB SEREDO este es un club de Megadrive y Nintendo (NES y SNES). Te mandaremos un carnet y sortearemos consolas. Manda tus datos personales y 2 fotos con 100 pesetas a: Sergio Moreno Hernández, c/Núñez de Balboa, 30-32 P/4 1º Izda. 49021 (Zamora).

NUEVO CLUB DRAGON BALL si tienes una consola de 8 0 16 bits, o bien, te gusta mucho «Dragon Ball Z o GT», este es tu club. Escribe a: Miguel Soler Revert, c/Real, 21-5º Pta. 10. 46470 -Catarroja- (Valencia).

CLUB DR. & CON este club es de ordenadores y consolas. Recibirás el carnet de socio. ¡NO TE LO PIERDAS! Interesados llamar al TF:93-350.85.40. Preguntar por Iván.

UNETE al club de PlayStation y PC y consigue las últimas novedades en juegos y concursos. Somos muchos socios. No mandes dinero. Escribe a: Antonio Jiménez López, Apartado 272. 41700 -Dos Hermanas- (Sevilla). O llama al Tel.:(909) 78 41 26. Te esperamos.

☐ compra ☐ cambio ☐ venta ☐ clubs ☒ varios

Nombre: NACHO ~~PINTO~~

Apellidos: PINTO CARBONELL

Dirección: C/JUAN RAMÓN JIMENEZ Nº13

Localidad: PLASENCIA

Provincia: CÁCERES

C.P.: 10600 Tel.: 927-413728

CAMBIO MEGADRIVE CON 15 JUEGOS, ENTRE ELLOS "SONIC 2", "SFII", "LETHAL ENFORCERES" CON 3 MANDOS POR PSX CON MANDO Y JUEGO, O VENDO POR 29.890 ptas. Escribid a Nacho. C/Juan Ramón Jimenez Nº13; Plasencia (Cáceres) C.P.: 10600

Si quieres participar en esta sección, rellena y envía el cupón adjunto a ***Hobby Press S.A. Hobby Consolas. C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)****, indicando en el sobre* ***"La Gran Ocasión"****. Si quieres, puedes enviar una fotocopia del cupón. No se admitirán anuncios de carácter comercial.*



PlayStation

CONSOLA +1 MANDO



SUPER PRECIO

22.900

INCLUYE CD CON DEMOS DE JUEGOS



PERIFERICOS







CABLE EURO-AV (RGB)	5.700
COLOUR MEMORY CARD (TRANSPARENTE, ROJO, AMARILLO, VERDE, AZUL)	3.990
CONTROL PAD ASCII SPECIALIZED	5.000
CONTROLLER	3.500
CONTROLLER +MEMORY+MALETIN	6.250
JOYSTICK NAMCO ARCADE	9.500
JOYSTICK ASCII	8.400
LINK CABLE	3.500
MAD CATZ STEERING WHEEL	13.990
MEMORY CARD	2.750
MEMORY CARD 360	9.990
MULTITAP	5.500

ARCADE STEERING WHEEL	12.490	MOUSE (RATON)	3.700	PISTOLA PREDATOR	7.990
MEMORY CARD PLUS	6.990	PISTOLA HYPER BLASTER	5.900	PER4MER + PEDALES	11.990
MEMORY DISK DRIVE	13.990	PISTOLA MAD CATZ	6.490	RFU ADAPTOR	3.500

CENTRO MAIL

www.centromail.es

Haz tu pedido por teléfono

902·17·18·19

FAX: (91) 380 34 49 • TEL: (91) 380 28 92

JUEGOS PLAYSTATION

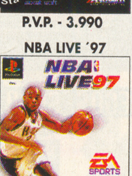


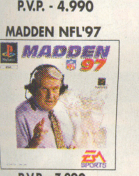
INTER. SUPERSTAR SOCCER PRO	8.990
SOULBLADE	6.990
V-RALLY	7.490















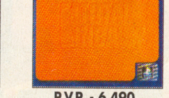
















2XTREME	P.V.P. - 6.490
ADIDAS POWER SOCCER INT'L 97	P.V.P. - 7.490
AIR COMBAT	P.V.P. - 3.990
ALIEN TRILOGY (PLATINUM)	P.V.P. - 3.990
BATTLE STATIONS	P.V.P. - 7.990
BLAM! MACHINEHEAD	P.V.P. - 4.990
BROKEN SWORD	P.V.P. - 6.490
BUST-A-MOVE 2 (PLATINUM)	P.V.P. - 3.990
CARNAGE HEART	P.V.P. - 6.490
CONTRA	P.V.P. - 8.990
COOL BOARDERS	P.V.P. - 6.990
CRASH BANDICOOT	P.V.P. - 7.990
CRITICOM	P.V.P. - 3.990
CRYPT KILLER	P.V.P. - 8.990
CYBERIA	P.V.P. - 3.990
DARK FORCES	P.V.P. - 7.990
DARK STALKERS	P.V.P. - 8.990
DARKLIGHT CONFLICT	P.V.P. - 7.990
DESTRUCTION DERBY	P.V.P. - 3990
DESTRUCTION DERBY 2	P.V.P. - 7.990
DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22	P.V.P. - 8.990
EARTHWORM JIM 2	P.V.P. - 3.990
EXCALIBUR 2555 AD	P.V.P. - 9.990
EXHUMED	P.V.P. - 7.990
FADE TO BLACK (PLATINUM)	P.V.P. - 3.990
FIFA'97	P.V.P. - 7.990
FINAL DOOM	P.V.P. - 6.990
FORMULA 1	P.V.P. - 7.990
GEX	P.V.P. - 4.990
INDEPENDENCE DAY	P.V.P. - 7.990
IRON & BLOOD	P.V.P. - 3.990
IRONMAN X-O MANOWAR	P.V.P. - 3.990
JET RIDER	P.V.P. - 6.490
JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA	P.V.P. - 7.990
KILLING ZONE	P.V.P. - 3.990
KING OF FIGHTERS 95	P.V.P. - 6.490
LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS	P.V.P. - 7.490
LOST VIKINGS 2	P.V.P. - 8.490
MADDEN NFL'97	P.V.P. - 7.990
MEGAMAN X3	P.V.P. - 6.990
MICROMACHINES V3	P.V.P. - 10.490
MORTAL KOMBAT TRILOGY	P.V.P. - 6.990
NANOTEK WARRIORS	P.V.P. - 6.990
NBA JAM EXTREME	P.V.P. - 3.990
NBA LIVE '97	P.V.P. - 7.990
NEED FOR SPEED II	P.V.P. - 7.990
NFL QUATERBACK CLUB '97	P.V.P. - 3.990
OVERBLOOD	P.V.P. - 7.990
PORSCHE CHALLENGE	P.V.P. - 6.490
POWER RANGERS FULL PINBALL	P.V.P. - 8.990
PRO PINBALL	P.V.P. - 3.990
PROJECT OVERKILL	P.V.P. - 6.990
PSYCHIC FORCE	P.V.P. - 8990
RAGE RACER	P.V.P. - 6.990
RALLY CROSS	P.V.P. - 6.490
RAYMAN (PLATINUM)	P.V.P. - 3.990
REBEL ASSAULT II	P.V.P. - 8.990
RIDGE RACER	P.V.P. - 3.990
RIOT	P.V.P. - 7.490
RISE 2: THE RESURRECTION	P.V.P. - 3.990
ROAD RASH (PLATINUM)	P.V.P. - 3.990
SAMURAI SHODOWN 3	P.V.P. - 6.490
SKELETON WARRIORS	P.V.P. - 3.990
SLAM'N' JAM 96	P.V.P. - 4.990
SOVIET STRIKE	P.V.P. - 7.990
SPACE JAM	P.V.P. - 8.990
SPEEDSTER	P.V.P. - 7.490
SPIDER	P.V.P. - 7.990
OT GOES TO HOLLYWOOD	P.V.P. - 3.990
STARFIGHTER 3000	P.V.P. - 4.990
STREET RACER	P.V.P. - 8.990
STRIKEPOINT	P.V.P. - 9.990
SUIKODEN	P.V.P. - 8.490
SUPER PUZZLE FIGHTER II	P.V.P. - 5.990
SUPERSONIC RACERS	P.V.P. - 3.990
TEKKEN	P.V.P. - 3.990
TEKKEN 2	P.V.P. - 7.990
TENKA	P.V.P. - 7.490
TIGERSHARK	P.V.P. - CONS.
TIME COMMANDO	P.V.P. - 7.990
TOMB RAIDER	P.V.P. - 9.990
TOSHINDEN	P.V.P. - 3.990
TOTAL NBA 97	P.V.P. - 6.490
TRUE PINBALL (PLATINUM)	P.V.P. - 7.990
VANDAL HEARTS	P.V.P. - 8.990
VIRTUAL POOL	P.V.P. - 6.990
WIPE OUT	P.V.P. - 3.990
WORMS (PLATINUM)	P.V.P. - 3.990



Ven a conocer los Centros Mail

Somos ya más de cuarenta en España

CONSOLA 14.990

SUPER MARIO PACK

OFERTA 16.990

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

CABLE EUROCONECTOR 2.990

MANDO DE CONTROL 2.990

CONTROL PAD INFRARED OFERTA 1.990



JUEGOS SUPER NINTENDO



JUEGOS SEGA





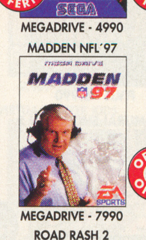

LIGHT CRUSADER — MEGADRIVE - 2990

PINOCCHIO — MEGADRIVE - 4990

SUPER COLUMNS — GAME GEAR - 990

VIRTUA FIGHTER ANIMATION — GAME GEAR - 1990









- ARCADE CLASSICS — MEGADRIVE - 3990
- BAKU BAKU ANIMAL — GAME GEAR - 1990
- BUGS BUNNY — GAME GEAR - 1990
- COMIX ZONE — MEGADRIVE - 4990
- DESERT STRIKE — MEGADRIVE - 2990
- FIFA '97 — MEGADRIVE - 7990
- GARFIELD — MEGADRIVE - 3990
- GENERAL CHAOS — MEGADRIVE - 2990
- INT. SUP. SOCCER DELUXE — MEGADRIVE - 7490
- JAMES POND 2: ROBOCOD — MEGADRIVE - 2990
- LOTUS II — MEGADRIVE - 2990
- MADDEN NFL '97 — MEGADRIVE - 7990
- MARSUPILAMI — MEGADRIVE - 4990
- MICRO MACHINES MILITARY — MEGADRIVE - 8490
- NBA LIVE '97 — MEGADRIVE - 7990
- NHL HOCKEY '97 — MEGADRIVE - 7990
- PHANTASY STAR IV — MEGADRIVE - 9990
- POCAHONTAS — MEGADRIVE - 6990
- POWER RANGERS 2 — MEGADRIVE - 2990
- ROAD RASH 2 — MEGADRIVE - 2990
- ROLO TO THE RESCUE — MEGADRIVE - 2990
- SNAKE RATTLE & ROLL — MEGADRIVE - 4990
- SONIC 3D — MEGADRIVE - 8990
- SPIROU — MEGADRIVE - 4990
- STORY OF THOR — MEGADRIVE - 4990
- TEMPO JR. — GAME GEAR - 1990
- TOUGHMAN CONTEST — MEGADRIVE - 3990
- VIRTUA FIGHTER 2 — MEGADRIVE - 7990
- VR TROOPERS — MEGADRIVE - 3990
- WAYNE GREZKY & NHLPA — MEGADRIVE - 3990
- WORLD CUP USA'94 — MEGADRIVE - 4990
- WORMS — MEGADRIVE - 5990





C/ San Vicente, 48.
Telf. (96) 5219030

* Tu nueva tienda en Alicante
* Club de cambio
* Prueba Últimas novedades
* Compra, venta juegos y consolas
* Descuentos para socios





GAME OVER

Especialistas en Dragon Ball Z y GT.
- Juegos, Cromos y consolas .
- Nintendo 64 en marzo.
- Dragon Ball Hyper Dimension (SNES versión pal).
- Importación juegos japoneses.
- Juegos de Rol

C/ Teodora Lamadrid, 52- 60.
08022 Barcelona
Tf. y Fax: 93 4185960





Si tienes una tienda de videojuegos, no dejes pasar la oportunidad de anunciarte en este espacio.





CHBC

- Recorta y rellena los datos de este cupón.
- Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de lo que has seleccionado.
- Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón a: Centro MAIL • Cº de Hormigueras, 124 ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid. Te lo haremos llegar por correo contrarreembolso (+400 pta.) o por transporte urgente (+750 pta.).

Caduca el 31/08/97

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DOMICILIO ....
CÓDIGO POSTAL ....
POBLACIÓN ....
PROVINCIA .... TELÉFONO [..........]
MODELO DE CONSOLA ....
Dirección e-mail ....

FORMA DE ENVIO
☐ CORREO
☐ URGENTE

○ 	KING OF FIGHTERS 95	~~9.490~~	8.990
○ NINTENDO64	MORTAL KOMBAT TRILOGY	~~13.990~~	13.490
○ PlayStation	V-RALLY	~~7.490~~	6.990





CENTROS DIVERTIENDA:

ESTRENOS Emperatriz Eugenia, 24 (958) 29 40 07 **GRANADA**	**RONDA** José María Castello, s/n (95) 287 08 80 **RONDA (MÁLAGA)**	**DIABLITO** Av. Constitución s/n (95) 244 06 71 **ARROYO LA MIEL (MÁLAGA)**	**LA CORUÑA** San Jaime, 30 (981) 24 01 23 **LA CORUÑA**
MAVI 2 La Unión, 77 (95) 236 12 30 **MÁLAGA**	**FRANJU** A. Carrillo de Albornoz, 6 (95) 229 75 00 **MÁLAGA**	**EL TORCAL** José Palanca, 1 (95) 235 54 06 **MÁLAGA**	**MAVI 1** Paseo de los Tilos, 39 (95) 234 70 58 **MÁLAGA**
CARTAGENA Paseo Alfonso XIII, 66 (968) 12 16 78 **CARTAGENA**	**NINSEGATI** Valdés Leal, 1 (957) 49 02 62 **CORDOBA**	**CASABLANCA** Av. J. S. El Cano, 156 (95) 229 76 97 **MÁLAGA**	NUEVA APERTURA: **VIGO** Medico Jose Mato, 3 **VIGO**
HOBBY Av. Salobreña, 30 (958) 82 57 67 **MOTRIL (GRANADA)**	**BAT*MANX** Ed. Velázquez s/n (956) 63 03 44 **ALGECIRAS (CÁDIZ)**	**FRAMA** Castelar, 53 (956) 66 98 56 **ALGECIRAS (CÁDIZ)**	NUEVA APERTURA: **GUADALAJARA** Constitucion, 13 (949) 26 46 09 **AZUQUECA DE HENARES**
AL CINE Jacinto Benavente, 11 (95) 286 11 00 **MARBELLA (MÁLAGA)**	**LA PAZ** Clavel, 43 (956) 76 89 46 **LA LINEA (CÁDIZ)**	**SANTUTXU** Trv. Iturriaga, 4 (94) 473 47 15 **SANTUTXU (BILBAO)**	NUEVA APERTURA: **CIUDAD REAL** Carlos Vazquez, 3 Nuevo Centro, Planta Baja, L-5 (926) 25 33 36 **CIUDAD REAL**

TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:

CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACÉN:
Teléfono (95) 261 25 44
Fax: (95) 228 08 50
CATALOGO EN INTERNET:
http://www.divertiendas.com

MEGA DRIVE



PACK MEGA 6: CONSOLA + CONTROL PAD + GP + SONIC + SOCCER + S.MONACO + COLUMNS + REVENGE OF SHINOBI + STREET OF RAGE
14.990

PAD II 6 BOT. 3,990

FIGHTER STICK MD6 2,490









BONKER OFERTA 3,990	BUGS BUNNY 9,490	DAFFY DUCK OFERTA 3,990	ECCO OFERTA 3,990	FIFA 97 7,990
INT. SOCCER DELUXE 7,490	LIGHT CRUSADER OFERTA 2,990	MADDEN 97 7,990	MICROMACHINE MIL. 7,990	NBA LIVE 97 7,990
NHL 97 7,990	PINICHIO 5,900	POCAHONTAS 8,900	POWER RANGER OFERTA 3,990	SONIC 3D 9,490
STORY OF THOR OFERTA 4,990	SUBTERRANIA OFERTA 3,990	TAZ IN ESCAPE OFERTA 4,990	ULTIMATE MORTAL K. OFERTA 4,990	VIRTUA FIGHTER 2 7,990

GAME BOY




GAME BOY + TETRIS + S.MARIO LAND **12,990**

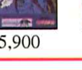


G.B. POCKET **8,990**

G.B. POCKET: BLANCA, ROJA, AMARILLA, AZUL, NEGRA Y TRANSPARENTE **8,990**














ANIMANICS 5,990	DONKEY KONG OFERTA 3,990	DONKEY K. LAND OFERTA 3,990	F1 RACE OFERTA 2,990	FIFA 97 5,990	JOROBADO N. D. Consultar	KILLER INSTICT OFERTA 3,990	KING OF FIGHTER 5,990
LAMBORGINI 4,990	LIBRO SELVA 4,490	LUCKY LUKE 5,990	MEGAMAN OFERTA 2,990	REY LEON 4,490	SOCCER 5,490	STREET FIGHT. 2 5,590	STAR WAR OFERTA 3,990
S. MARIO LAND OFERTA 3,990	S. MARIO LAND 2 OFERTA 3,990	TINTIN TIBET 5,900	TINTIN PRISIONERS Consultar	TOSHINDEN 5,890	TOY STORY 5,900	WAVE RACE 5,990	ZELDA OFERTA 3,900

SUPER NINTENDO



SUPER MARIO STAR PACK **16,990**













		DONKEY KONG 3 9,490	D. KONG COUNTRY OFERTA 5,990	DRAGON BALL Z 11,990	EARTH WORTH JIM 2 OFERTA 3,990	FIFA 97 7,990
ILUSION OF TIME OFERTA 5,990	I.S. SOCCER DELUXE 10,990	KILLER INSTINCT OFERTA 6,990	LIBRO DE LA SELVA OFERTA 6,990	LOST VIKING 2 7,990	LUCKY LUKE OFERTA 6,990	MARVEL HEROES 9,990
REVOLUTION X OFERTA 2,990	REY LEON OFERTA 6,990	SPAWN OFERTA 4,900	STREET FIGHTER 2 OFERTA 5,990	TERRANIGMA 9,990	ULTIMATE M. KOMBAT OFERTA 4,990	VAMPIRE KISS OFERTA 6,990

GANADORES CONCURSO BOMBERMAN

Cada uno ha sido premiado con un juego de "Bomberman" para consola Sega Saturn.

Aitor Lacasa Oliva	Guipuzcoa
Alvaro Sedano Sanchez	Madrid
Dani Bolsa Madrid	Barcelona
Daniel Sanchez Perez	Madrid
David Alonso Martin	Zamora
David Sempere Coll	Barcelona
Francisco Ramos Minaya	Madrid
Fº Javier Ibarra Redondo	Alicante
Fº Jose Ramos Patilla	Madrid
Guillermo Zamacola	Ceuta
Jaime Gonzalez Garcia	Madrid
Jose Vila Belda Montalt	Valencia
Jº Antonio Cobo Hervas	Jaen
Jº Miguel Garcia Gomez	Malaga
Juan Calderon Garcia	Pontevedra
Juan Jº Rodriguez Lopez	Valencia
Moises Gomez Poveda	Barcelona
Pablo Cirugeda Tortajada	Valencia
Raul Camara Fernandez	Ciudad Real
Victor Emidio Lloreda	Madrid

GANADORES ISS 64 Y ISS PRO

Relación de premados con un juego de "ISS 64" o "ISS PRO" cada uno.

Aaron Wangsa Tumundo	Malaga
Alberto Alvarez Perez	Madrid
Alejandro Lii Luzon	Madrid
Antonio Pertiñez Pertiñez	Granada
Carlos Fernandez Clu	Malaga
Daniel Sancho Gil	Zaragoza
Enrique Rodal Moreno	Zaragoza
Ernesto Manzano Gomez	Cadiz
I. Valladares Cereceda	Gerona
Ivan Salinas Lopez	Zaragoza
J. Alejandro Sanchez	Cadiz
Jorge Raldua Beltran	Zaragoza
Jose Horno Lopez	Jaen
Manuel Mellado Serrano	Cadiz
Juan A. Rama Moral	Jaen
Noel Caravaca Barnes	Barcelona
Rafael Coca Cano	Granada
Ruben Martinez Lopez	Valladolid
Sergio Calvo Rodriguez	Barcelona
Ugo Valenti Vazquez	Barcelona

GANADORES CONCURSO RAGE RACER

Ganadores de un juego de "Rage Racer" para consola PlayStation cada uno

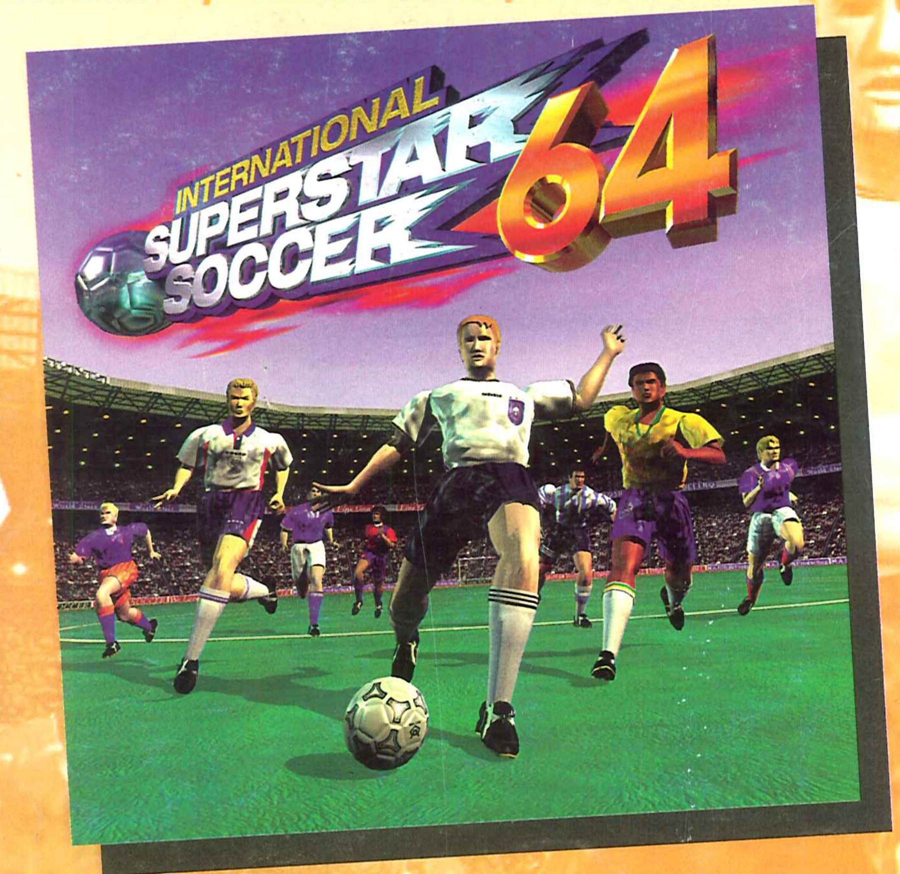
Alberto Parafita Fdez.	La Coruña
Alenjandro Garcia Acosta	Badajoz
Carlos Cal Guiance	Pontevedra
Carmelo Gomez Montero	Cadiz
Cesar Romero Zambrano	Sevilla
Daniel Sanchez Urbano	Vizcaya
David Diaz Martinez	Alicante
David Jordan Meroño	Murcia
David Gonzalez Sanz	Valladolid
Emilio Jº Perez Cejalvo	Valencia
Fernando Marco Sanchez	Madrid
F. Carlos Diaz Santos	Huelva
Igor Martin Arbea	Guipuzcoa
Iñigo Rodriguez Diaz	Alava
Javier Toscano Marquez	Huelva
Jº Manuel Navarro Baños	Sevilla
Juan Sarabia Garcia	Madrid
Sergio L. Trujillo Barea	Cadiz
Unai Hurtado Ruano	Vizcaya
Victor Sanchez Garcia	Cadiz

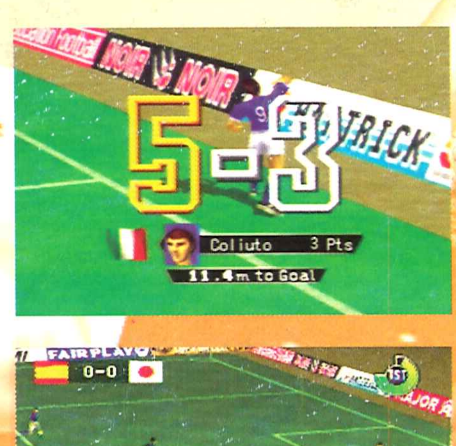
GANADORES TAMAGOTCHI

Cada uno recibirá uno de los 50 "Tamagotchi" que sorteamos:

Aitor Lacasa Oliva	Guipuzcoa
Aitor Llamas Morente	Madrid
Alejandro Sola Berenguel	Almeria
Alfonso Canovas Baños	Murcia
Alfonso Martinez Mnez.	Leon
Alfonso Rodriguez Molero	Castellon
Andres Ferrin Piñeiro	Lugo
Antonio Rios Almendros	Malaga
Aris Negro Diez	Valladolid
Carlos Castañeda Torrella	Valencia
Carlos Coronado Delgado	Sevilla
Daniel River Herrer	Granada
Daniel Mengual Mata	Barcelona
David Sepulveda Rguez.	Madrid
David Tartalo Moral	Madrid
David Exojo Maroto	Madrid
Domingo Rguez. Perez	Huelva
Enrique Garcia Aguado	Toledo
Ernesto Thode Gomez	Malaga
F.Javier Lopez Rodriguez	Sevilla
F. José González López	Barcelona
German Campos Fdez.	Malaga
Gustavo Cimadevilla	Asturias
Imanol Gomez Lopez	Malaga
Iraida Llamas Hornillos	Barcelona
Jaume Pijuan Liarte	Lleida
Jesus Gez. Rodriguez	Huelva
Jorge Torres Nuñez	Valladolid
Jose Llorente Moran	Huelva
Jº Angel Rosa Gomez	Huelva
Jose M. Burdalo Ramos	Caceres
Jose M. Amusategui Lopez	Alicante
Jose Mª Gracia Margalejo	Huesca
Jº Miguel Garcia Gomez	Malaga
Juan M. Serpelles Llorca	Alicante
Julio Fructuoso Puerta	Madrid
Maria Alvarez Malo	Madrid
Miguel Barrio Martinez	La Rioja
Miguel Rodriguez Ribas	Burgos
Mikel Beltran Hernandez	Guipuzcoa
Pedro Roman Valderrama	Malaga
Rafael Nozal Cañadas	Granada
Rebeca Fernandez Crespo	Madrid
Sergio Condado Serrano	Madrid
Sergio Vallejo Marañon	La Rioja
S.Paredes Mnez.	Madrid
Toni Sans Moya	Lleida
Vicente Pons Ibles	Valencia
Vicente Cremades	Alicante
X. Echeberria Blazquez	Guipuzcoa

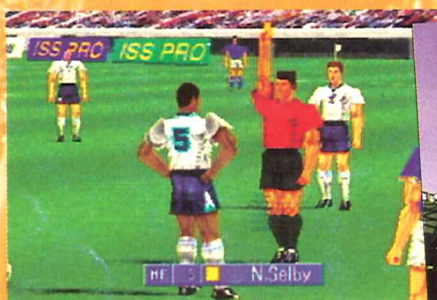
KONAMI deportes KONAMI deportes KONAMI deportes KONAMI deportes KONAMI deportes KONAMI











PlayStation
PAL
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO
KONAMI
KONAMI XXL SPORTS SERIES
PlayStation™





International Super Star Soccer 64
Puntuación 98%

Hobby Consolas:
International Super Star Soccer 64
Puntuación 97%

Hobby Consolas:
International Super Star Soccer Pro
Puntuación 94%







Orense 34, 9º. 28020 MADRID
Fax: 91 556 28 35 Teléf.: 91 556 28 02